
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年3月27日
71
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨特別版附送《鐵拳3》
CD用出招咭一冊
不另收費
鐵拳
TEKKEN 3
特別版
每本港幣35元
隨書附送兩大附錄
業務機戰隊EX
PlayStation《FINAL FANTASY V》一期過完全攻略本
殿堂享受、家中擁有
© 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited.



聯合舉辦！鐵拳3連環大行動

為了配合PlayStation於3月26日推出的格鬥動作《鐵拳3》，Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited.（以下簡稱SCEH），將會連同《GAME PLUS》及《GAME PLAYERS MAGAZINE》推出一連串的計劃來優惠讀者及機迷。

第一彈 特別版出招卡！

《GAME PLUS》和《GAME PLAYERS MAGAZINE》攜手推出一套特別的「鐵拳人物出招卡」，這套設計精美的人物出招卡全部共20張，將會隨3月25日推出的第38期《GAME PLUS》（5張）、4月1日推出的第39期《GAME PLUS》（5張），與及3月27日推出的《GAME PLAYERS MAGAZINE》（10張）的特別限定版附送，但由於所有特別限定版的《GAME PLUS》及《GAME PLAYERS MAGAZINE》只會限量推出10,000本，因此大家便要留意報攤，以免錯失了這套精美的出招卡！此外各位讀者留意，所有特別限定版均會有其特別版的封面，但售價將會維持不變。

記著！特別限定版絕不加價！

限定版出版日程

出版日期	期數	贈送的人物出招卡
3月25日	《GAME PLUS》第38期限定版	5款
3月27日	《GAME PLAYERS MAGAZINE》第71期限定版	10款
4月1日	《GAME PLUS》第39期限定版	5款

◆註：只要買齊一上述3本限定版便可儲齊全套共20款人物出招卡。

第二彈 齊咭有巨獎！

大家只要儲齊全套共20張的「鐵拳3人物出招卡」（即隨第38期和第39期《GAME PLUS》特別限定版（各5張）），與及第71期《GAME PLAYERS MAGAZINE》特別限定版附送（共10張）），再連同原裝正版內送的《鐵拳3》LOGO貼紙，便有機會獲得：

- PlayStation主機（一名）
- 最新PlayStation顏色手掣（三名）
- 《鐵拳3》墊板（限量）

至於怎樣可以獲得上述禮品，詳情請留意《GAME PLUS》39期及《GAME PLAYERS MAGAZINE》72期。

由於各期特別版均只會限定版推出10,000本，所以各位讀者絕對要留意報攤，以免錯失了得到這套卡的機會。

第三彈 鐵拳3盟主大賽！

除了上述提及的鐵拳3人物出招卡外，SCEH亦會舉行一次「鐵拳3盟主大賽」（暫名），此比賽的日期暫定於5月3日，至於詳情請留意本刊進一步報導。



第 71 號 目錄



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

新作湧現、盛況空前

春回大地、花組出擊！

遊戲索引（以遊戲性質及頁數排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌附錄

業務機戰隊 EX 第 7 期

FINAL FANTASY V

水晶傳説最終章 完整資料足本攻略

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、覺羅、怪獸、積奇、非洲、古拉拉___B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、覺羅、酒井明樹
◆封面設計／子濃、KEN
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



世嘉日後唔再賣大飽？

若有留意遊戲機硬件情報的人，或許也會知道世嘉為了和對手競爭，一直以來都有採取一種「以軟件營業額填補硬件成本」的手法，簡單來說就是寧可倒貼也要將硬件售價降低，以求增大市場佔有率，以便日後在軟件方面能有較好的回報，但最近世嘉社長入交昭一郎在記者招待會中，就似乎暗示過這方針或會有所改變。

當3月13日，入交社長談到日後的歐美市場時，他表示美國是很難在軟件上得回硬件的損失，所以今後會展開一些不會在硬件上有所損失的生意……言下之意，應該是暗示硬件的銷量好不代表軟件一定暢銷，看來入交社長亦明白歐美市場的盜版問題還要一段時間來解決。（丁丁君）

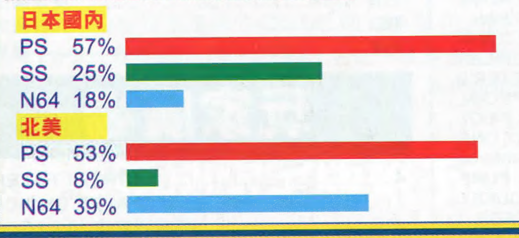
世嘉縮減在北美地區之銷售網

世嘉在3月13日發表其最新一次業績報告，出現328億日圓虧損，這是自從其88年上市以來的首次赤字業績。

導致這次世嘉嚴重虧損的主要原因，是其美國的分公司Sega of America（SOA），去年SOA共虧損約400億日圓，日本世嘉亦承認「不能再期待硬件在歐美方面的增長（入交昭一郎社長）」，因此會縮減歐美方面的銷售網，今後會將SOA的主要任務改為對99年推出的新世代遊戲機作好準備。

事實上，不單是歐美，SATURN在日本的銷路亦明顯開始回落，硬件方面的營業額亦比去年減少了25%。（丁丁君）

現時遊戲機市場之佔有率



COMPILE在日本廣島地方法院申請倒閉

3月19日，COMPILE公司向日本廣島地方法院申請倒閉，結束其17期來的業務。

自從1982年創立以來，COMPILE公司首先以「雅士達戰機」及「DISC STATION」在電腦界之中打響名堂，後來在91年推出PUZ遊戲《啫喱方塊》，成為一個大受歡迎的系列，整個系列的累積銷量達850萬盒之多，但該公司從去年11月起陷入財政困難，一方面營業額比預期中為低，而各種宣傳方面的支出卻又大得驚人，結果帶來收支方面的不平衡而導致這惡果。



雖然這次倒閉消息是在「東京GAME SHOW'98春」舉行之前公開，但COMPILE仍參加了這次展覽，而入場人仕都紛紛購買一盒「PUYO饅頭」留為記念；此外，據說COMPILE有意將其啫喱方塊的版權出售，但已知SCE及正方形廠均已表示無意收購……（丁丁君）

TAITO與HUDSON齊齊發電車財

HUDSON的《桃太郎電鐵》系列以及TAITO的《電車GO!》，同樣都是以日本的鐵道網作遊戲舞台的作品，這次兩間公司便決定攜手合作舉行一項促銷EVENT，由3月20日起，只要同時剪下《桃太郎電鐵7》以及《電車GO!》包裝盒上的條碼寄回便可參加抽獎，獎品是一張特製的ORANGE CARD（一種日本國鐵所用的儲值卡、可用於購票，但不能用來直接入閘），期望能將兩個作品的銷量提升至100萬。

據這次計劃的負責人透露，這次合作是基於兩間公司感到兩個作品的對象用家層面有不少相似，而且大家又是以火車為題材，所以經商議後便決定舉行這EVENT，雖然這次是在遊戲推出後才舉行，但今後亦希望能舉辦一些軟件推出前的EVENT。（丁丁君）



FAMIMAGA 64休刊

自從紅白機年代時以《FAMILY COMPUTER MAGAZINE》（德間書店）這名字創刊，經歷13年由超任直來到現在N64時代（書名改為《FAMIMAGA 64》）的同名雜誌，在3月17日剛剛宣布休刊，3月20日推出的將會是這雜誌的最後一期。



《FAMIMAGA 64》由創刊初期起，已給人一種任天堂專門誌的感覺，但由踏入N64時代開始，市場上的苦戰比預期中更長時間，德間書店不得不作出這決定。

雖然N64現在已不斷改善其市場佔有率，但這已經是第二本以N64為主線而休刊的雜誌了，到底這會對N64在日本的市場帶來怎樣的影響呢？（丁丁君）

養完女星再養叮噹

他媽哥治到了現在已經可以近乎用一個「濫」字來形容，最近日本又再公佈會推出兩款新的「他媽哥治」機，一款是在日本女子高中生及OL之間很受歡迎的中村玉緒，另一款則是由家長至小孩也會認識的叮噹。



「玉緒哥治」會在4月下旬推出，而「叮噹哥治」則會到6月下旬才推出，售價同樣都是1980日圓。（丁丁君）

又係點炒都得，拳皇九十七



呢個已經可以算係改不了的習慣，《拳皇97》一出就會被炒，不論NG帶版或CD版都勁炒過，今次SS版出《拳皇97》自然都少不了一齊炒！炒！炒！

話說SS版《拳皇97》一出嘅時候，都不過是三百餘元（有同事喺銅鑼灣用三百蚊就買到喇），但係因為實在太好賣嘅原故，第一批來貨開始賣得七七八八，其價錢就慢慢升，直至截稿前淨碟版賣緊四百多元（深水埗炒至五百五都有），而連RAM卡買就要五百四十元，不過有連RAM卡買就唔代表有嗰個GAME連RAM卡嘅盒裝買，據聞批發只係批淨碟版，而家都係未有盒裝賣。（喬丹）

PS版KOF 97可以用OROCHI



SS版的《KOF'97》大家玩過了沒有？相信大家都會覺得可以接受吧，不過接下來的PS版就真的令人有點擔心……話說回來，即使是《KOF'96》時，為了減低用家對LOAD碟時間或畫面偷格之類的不滿，亦特別追加了一個NEO.GEO CD版以至SS版也沒有的「EXTRA MODE」，那麼今次又會用甚麼來吸引PS用家呢？……答案是OROCHI！由於他是現時任何版本的《KOF'97》也從未可以使用的人物，所以今次的PS版應有足夠的吸引力了吧。（丁丁君）

《PARASITE EVE》VCD一樣掂！？



雖然隻《PARASITE EVE》重未有得賣，但係佢嘅同名電影嘅VCD就火速登場。

SQUARE呢隻《PARASITE EVE》有幾大人氣就係人都知啦，推出之日俾人炒到飛起都唔奇，但係估唔到隻同名電影VCD都咁鬼好賣，筆者係旺角好勁場所見，其VCD大有捧場客，但係見到有舖寫住話個故事同隻遊戲大致相同，真係唔知係真唔係喇（因為筆者還未看過），但據聞除了一樣有呢隻叫PARASITE EVE嘅寄生體之外，其他都好似冇乜嘢相同喎。（喬丹）

又來翻記憶卡！！

唔好話筆者唔提醒大家喇，之前已經令好多人賴嘢嘅翻版PlayStation《冬季限定版》記憶卡，而家又出咗兩款兄弟嚟一齊揾銀，就係翻版嘅《秋季限定版》同《春季限定版》記憶卡，有啲有良心嘅舖頭就話賣六十蚊等大家都知係翻版貨，嗰啲無良舖頭就當真嘅限定版咁賣，吓吓都要成百幾二百蚊，最慘係有啲玩者買咗啲翻版卡出咗問題，就以為啲限定版淨係得個樣，睇得唔用得，大家下次買記憶卡嘅時候記得小心啲呀！（喬丹）

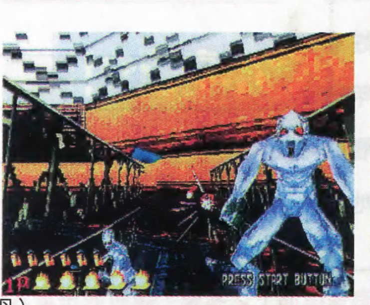
《BIOHAZARD》熱潮退卻

連續多期都同大家講話《BIOHAZARD》產品熱賣嘅消息，但係熱潮嘅嘢始終都係會減退，《BIOHAZARD》嘅產品價格亦相繼回落，嗰個《BIOHAZARD》專用手掣喺截稿前已回落到二百三十元嘅合理價，而個《BIOHAZARD》耳筒就都不過是二百五十元，可算是買咗都唔會肉痛。（喬丹）



死人屋勁平賣通街

SS嗰隻《THE HOUSE OF THE DEAD》雖然個樣係衰咗啲，但都算係SS嘅大作吖，竟然一出就平通街，截稿淨碟版都只不過係二百七十元，而嗰個靚靚GAME連槍盒裝喺深水埗都只係賣緊四百元正，唔通因為啲人之前已經玩過隻翻版體驗版，所以而家隻正版出都冇咁大驚喜？（喬丹）





TM

PlayStation 專頁

新手掣又有新資料

在上期中我們曾經介紹過，PlayStation將會推出一系列不同顏色的DUAL SHOCK，而今次我們又有新的款式和大家介紹，今次介紹的款式全部均是透明的，而顏色方面包括純透明、黑、藍和綠四種，令玩者有更多選擇。



買遊戲有新作預告碟送！

由3月12日起，只要大家到PlayStation PRO SHOP及AUTHORIZED DEALER購買遊戲，便有機會獲得《SPRING SPECIAL》新作預告碟一隻，這預告碟內收錄了多個全新遊戲的預告片段，包括有《武士道之刃式》、《凝望騎士》、《心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌》、《parasite EVE》、《裝甲騎兵VOTOMS》、《METAL GEAR SOLID》與及《DEAD OR ALIVE》，這麼多精彩的遊戲預告你又怎可錯過。



這次我們會送出十張《SPRING SPECIAL》新作預告碟，參加辦法非常簡單，大家只要回答一條簡單問題，填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓」，GAME PLAYERS編輯部收，並註明「索取PlayStation遊戲預告碟」，便有機會得獎，來信如超過十封，得獎者將會以抽籤形抽出，名額只得十個。

◆歡迎使用影印本
截止日期：98年4月10日
揭曉日期：98年4月24日（第73期遊戲誌中公佈）

《SPRING SPECIAL》新作預告碟參加表格

問題：《SPRING SPECIAL》到底收錄了多少個遊戲預告？

答案：____________

姓名：____________

年齡：____________ 性別：________

聯絡電話：____________

地址：____________

____

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

鐵拳3雙重優惠！

第一重優惠：凡購買於3月26日推出的《鐵拳3》遊戲，皆可得到隨遊戲附送的精美記憶卡貼紙。

第二重優惠：凡於皇室堡PRO SHOP與及頑皮小子遊戲專賣店購買《鐵拳3》遊戲，均有機會獲得一套《鐵拳3》人物角色卡，數量有限，送完即止。

PS 行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	售價(港元)	類型
26日	TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA SERIES Vol.2 彩之愛歌 (限定版)	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌 (限定版)	KONAMI	508元	AVG
	TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA SERIES Vol.2 彩之愛歌 (普通版)	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌 (普通版)	KONAMI	358元	AVG
	REBUS	REBUS	ATLUS	358元	SRPG
	SAMURAI SHODOWN 1/SAMURAI SHODOWN 2	侍魂劍客指南 PACK	SNK	358元	ETC
	TEKKEN 3 (限定版)	鐵拳3 (限定版)	NAMCO	535元	FIG
	TEKKEN 3 (普通版)	鐵拳3 (普通版)	NAMCO	358元	FIG
	INTERNATIONAL TRACK & FIELD	超級奧運在阿特蘭大	KONAMI	182元	SPT
29日	parasite EVE	parasite EVE	SQUARE	420元	AVG
4月					
2日	ARMORED TROOPER VOTOMS (限定版)	裝甲騎兵 BOTTOMS 胡多・古曼篇	TAKARA	未定	STG
	ARMORED TROOPER VOTOMS (普通版)	裝甲騎兵 BOTTOMS 胡多・古曼篇	TAKARA	358元	STG
	TWIN BEE Role Playing Game	兵蜂 RPG	KONAMI	358元	RPG
	ENIGMA	ENIGMA	光榮	420元	AVG
9日	*G DARIUS	G DARIUS	TAITO	358元	STG
	C.A.R.T.WORLD SERIES	C.A.R.T.WORLD SERIES	SCE	358元	RAC
16日	NEON GENESIS EVANGELION IRON MEIDEN	新世紀 EVANGELION 鋼鐵之女朋友 (普通版)	GAINAX	420元	AVG
	NEON GENESIS EVANGELION IRON MEIDEN (SPECIAL)	新世紀 EVANGELION 鋼鐵之女朋友 (限定版)	GAINAX	未定	AVG
	BOMBERMAN WARS	BOMBERMAN WARS	HUDSON	358元	ACT
23日	KLAYMAN KLAYMAN	救救泥膠城	RIVERHILL SOFT	358元	AVG
中旬	TAIL CONCERTO	TAIL CONCERTO	BANDAI	358元	ACT
5月					
21日	#MIRACLE JUMPERS	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	358元	ACT
	#CONTRA~LEGACY OF WAR~	CONTRA~LEGACY OF WAR~	KONAMI	358元	ACT
	*JERSEY DEVIL	JERSEY DEVIL 之大冒險	KONAMI	358元	ACT
	#GUARDIAN RECALL	守護獸召喚	XING ENTERTAINMENT	419元	RPG
28日	#銀河英雄傳説	銀河英雄傳説	TOKUMA	358元	SLG
	#THE KING OF FIGHTERS' 97	THE KING OF FIGHTERS' 97	SNK	358元	FIG
	#LUNAR SILVER STAR STORY	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	419元	RPG
	#COLONY WARS	COLONY WARS	ARTDING	419元	STG
6月11日	POCKET FIGHTER	POCKET FIGHTER	CAPCOM	378元	FIG
6月	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO	358元	ETC
98年春	KATTOBI TUNE	KATTOBI TUNE	元氣	358元	SLG
推出日未定	JIKKYOU AMERICAN BASEBALL	實況 AMERICAN BASEBALL	KONAMI	358元	SPT
	ASTRO NOKA	ASTRO NOKA	ENIX	420元	TAB
	CONTRA	魂斗羅 - 戰爭的遺產 -	KONAMI	358元	STG
	電波少年	電波少年	HUDSON	ETC	SLG
	Adidas Power Soccer International 97	Adidas Power Soccer International 97	SCE	378元	SPT

#新公佈遊戲　*遊戲改期或定實日期

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

你最喜愛的 Sega Saturn 遊戲



1ST 超級機械人大戰F 116票 BANPRESTO

2ND 拳皇96	73票	SNK
3RD Grandia	63票	GAME ARTS
4TH X-MEN Vs Street Fighter	51票	CAPCOM
5TH 創造職業球會2	33票	SEGA

你最喜愛的街機遊戲



1ST 拳皇97 149票 SNK

2ND 街頭霸王3	92票	CAPCOM
3RD 街頭霸王3 2ND IMPACT	33票	CAPCOM
4TH MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~	32票	CAPCOM
5TH ~幕末浪漫~ 月華之劍士	11票	SNK

你最喜愛的 N64 遊戲



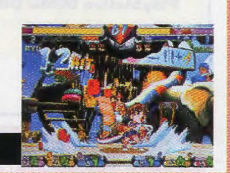
1ST SUPER MARIO 64 73票 任天堂

2ND 實況足球3	51票	KONAMI
3RD 007金眼睛	40票	任天堂
4TH MARIO KART 64	7票	任天堂
5TH NBA IN THE ZONE 98	2票	KONAMI

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1ST 鐵拳3	105票	已發售	NAMCO
2ND 拳皇97	97票	開發度？%	SNK
3RD parasite EVE	41票	開發度100%	SQUARE
4TH King of Fighter京	37票	開發度？%	SNK
? POCKET FIGHTER	- -	開發度90%	CAPCOM



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1ST 拳皇97	112票	已發售	SNK
2ND 超級機械人大戰F完結篇	84票	開發度95%	BANPRESTO
3RD BIOHAZARD 2	68票	開發度？%	CAPCOM
4TH 櫻大戰2	51票	開發度？%	SEGA
? THE HOUSE OF DEAD	- -	開發度100%	SEGA



你最希望移植到 PlayStation 的遊戲



1ST 超級機械人大戰F 75票 Sega Saturn B ANPRESTO

2ND 街頭霸王3	74票	AD	CAPCOM
3RD 櫻大戰	52票	Sega Saturn	SEGA
4TH Grandia	44票	Sega Saturn	GAME ARTS

你最希望移植到 Sega Saturn 的遊戲



1ST FINAL FANTASY VII 95票 PlayStation SQUARE

2ND 街頭霸王3	70票	AD	CAPCOM
3RD 鐵拳3	63票	AD	NAMCO
4TH 街頭霸王3 2ND IMPACT	17票	AD	CAPCOM

你最喜愛的遊戲人物



1ST 八神庵	91票
2ND KEN	58票
3RD LEON	52票
4TH 不知火舞	36票
5TH 古蘭特	29票

香港 VS. 日本 — PlayStayion 人氣榜

你最喜愛的 PlayStation 遊戲



1ST BIOHAZARD 2	142票	CAPCOM
2ND FINAL FANTASY VII	93票	SQUARE
3RD XENOGEARS	37票	SQUARE
4TH 街頭霸王EX PLUS α	26票	CAPCOM
5TH BIOHAZARD	16票	CAPCOM

Vol. 99 週刊《ザ・プレイステーション》讀者人氣榜首 5 名介紹 3/4



順位	前回	遊戲名	製造商
1	1	GRAN TURISMO	SCEI
2	4	KING'S FIELD III	From Software
3	2	ARMORED CORE	From Software
4	12	惡魔城DRACULA~月下之夜想曲~	KONAMI
5	7	Xenogears	SQUARE

今期獎品

PlayStation 主機 ....1 名

PlayStation 遊戲
《南方珀堂登場》...............................1 名

PlayStation 遊戲
《SPRING SPECIAL》體驗版 ....2 名

《parasite EVE》海報 ....3 名

《THE LAST BLADE》海報 ....2 名





本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第 69 期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機 1 名
陳永譽 Z472×××(6)

PlayStation 遊戲
《摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH》 1 名
LAU NGAI PAN P036×××(9)

PlayStation 遊戲
《ABE A GOGO》體驗版 1 名
李永賢 Z030×××(7)

《迦陵演義》海報 1 名
CHAN KA HO Z314×××(A)

《LAGNACURE》海報 2 名
WAN CHO YAN Z171×××(1)
劉冠華 Z675×××(9)

《OVER BLOOD》筆 1 名
PANG YIU KEI K853×××(1)

EMBRACE 胸章 1 名
YIU WING SUM K864×××(7)

第 71 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

截止日期：1998 年 4 月 10 日

姓名：______________ 年齡：________ 身份證號碼：______________

地址：______________________________ 聯絡電話：______________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的PlayStation遊戲(只限已推出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

2.你最喜愛的Sega Saturn遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

3.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

4.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________ ________

5.你最期待的兩款PlayStation遊戲(只限未推出的PlayStation遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

6.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲(只限未推出的Sega Saturn遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

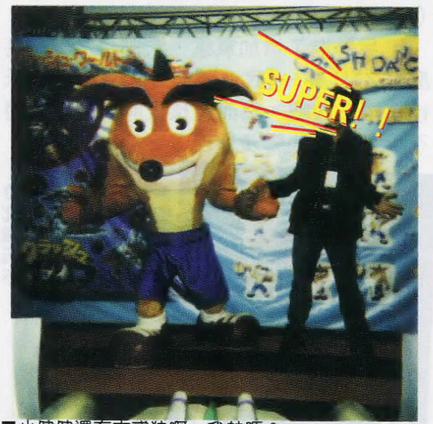
7.你最希望移植到PlayStation的遊戲
原著機種：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

8.你最希望移植到Sega Saturn的遊戲
原著機種：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

9.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

為何他這麼開心？因他去過東京GAME SHOW 98春!!



■小健健還有古惑狼啊，我帥嗎？

採訪、攝影、撰文：都係小健健

前幾天小弟由香港去到日本，所為的就是這個GAME SHOW 98春！！不過說起來，每次《遊戲誌》報導GAME SHOW，主要都是說甚麼甚麼廠有甚麼GAME出了，好不玩，有時（應該是每次）又都會影下姐姐仔。不過今次小弟就會轉轉口味，用另一種FORMAT來帶大家去這個GAME SHOW。（你甚麼胡葫蘆賣甚麼呀又？！）

展覽日期：98年3月20日至22日
展出地點：幕張MESSE
主題：遊戲是無限能量

CHECK POINT 1：遊戲 & 攤位特色：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



食正財氣的黃金旺舖？！

SONY的攤位之表演台就對正大門口，觀眾一入場就很容易被它吸引過去，可說是全會場最理想的位置之一。而除了這個對著大門口的主要舞台外，在攤位的另一端還有兩個小舞台，一個是用來玩《PARAPPA THE RAPPER》的，（而且是用大手掣的啊），而另一個就是用來供觀眾及古惑狼合照的。絕對不是一個細的攤位哩。

一隻極考腦筋的骰子遊戲登場！

在Play Station的攤位中，就公布了隻十分具創意的PUZZLE遊戲，名為《SAI》。由於這遊戲實在太新，故此在會場不但有可愛的姐姐為你悉心教導外，更有比賽，令玩者可更快熟悉這遊戲的玩法。（還有試玩版派啊）

那其實占這遊戲是怎玩的呢？在一個立體的棋盤上，有好一些骰子在上面，而玩者就是控制一隻在骰子上爬來爬去的小老鼠（I THINK SO）令牠把骰子推來推去，繼而令露出同一面的骰子排在一起，而數目跟點數一樣的話，那麼它們就會消失。雖然系統說起來好像很簡單，其實是易學難精的啊。（預定6月發售）

SONY又一考你音樂感的遊戲！！

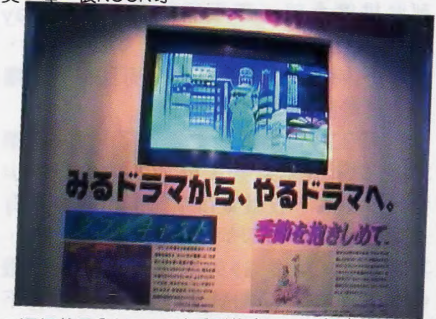
上次那《PARAPPA THE RAPPER》就玩到個個手動頭搖，而今次SONY又有新的音樂遊戲了，這就是足充滿DJ味的《STOLEN SONG》。而且遊戲會連同「V PICK」這週邊硬件發售。而「V PICK」就像一個彈結他的PICK，玩者可要跟隨遊戲中那彈結他的拍子去把這個PICK彈落一些如網球拍的東西上，令電腦可以感應到。雖說其系統好像是源自《PARAPPA THE RAPPER》，但在包裝上絕對是針對時代流行曲的年青人，而且更是用上了兩隻CD-ROM來盛載的哩。（預定5月21日發售）

除此之外，SONY亦公布了一個名為「やるドラ」之系列，在這系列中我知的有4隻遊戲。基本上它們都是一些AVG.來的，不過特別的是附有大量畫功精細的動畫來作故事交代。而其中兩隻遊戲《擁抱季節》及《DOUBLE CAST》預計會在7月及6月發售，2CD，售價未明。


■ 巨大手掣來玩《PARAPPA THE RAPPER》香港也試過，不過有沒有姐姐仔為你搖旗仔打氣呢？


■這個就是跟古惑狼合照的地方，而參觀者只要指後面的動作，那麼那古惑狼就會擺出那個甫士。（真是辛苦你了）


■這對樂隊就是在《STOLEN SONG》攤位旁進行演奏，嘩，很ROCK呀。



■這個就是「やるドラ」系列的畫面，而場中只有錄影帶介紹，還未可以試玩。



■這就是《SAI》的遊戲畫面，只看這些骰子已叫人摸不着頭腦。



■這隊樂隊就在台上示範玩《STOLEN SONG》，那位哥哥很利害，每個音也入得很準。



■「喂，有誰人想參加《鐵拳3》大賽呀？」WELL，的確有很多人參加。但過兩天不是有家用版玩了嗎？相煎何太急呢？

■NAMCO所有姐姐都穿到個凌曉雨般，呵呵，看她見到我時笑得多嬌俏。



■由於玩《鐵拳3》的人已經再不需人家教他玩，所以這些「凌曉雨」會集中較人玩《WORLD STADIUM 2》。

(噢，有時還會捉着玩者的手啊，幸福，幸福)



NAMCO：

雙層《鐵拳3》對戰堡壘！！



由於展覽期跟《鐵拳3》的發售日非常接近，所以在NAMCO的攤位中，有九成以上的東西都是跟《鐵拳 3》有關的。例如那些推廣女郎、那兩層放了數十部Play Station供人試玩《鐵拳 3》的「對戰堡壘」，當然不少得那個極為搶眼，而且有兩層樓那麼高的風間仁像啦。

而在21日那天，更舉行了一個《鐵拳3》比賽來搞搞氣氛，參加人數也不可少看。不過嘛，我就覺得這個攤位好像只有一隻GAME展出似的，單調了點。(喂，其實除了《鐵拳 3》外，還有隻棒球遊戲《WORLD STADIUM 2》的呀，你當它不是東西嗎？)

SQUARE

實而不華的遊戲世界！！



SQUARE的攤位就在SEGA及TEMCO的旁邊，跟SONY同樣是以黑色及未來味為主題。而這攤位可分為兩大部份，一是前面的大舞台，在這裏主要是舉行比賽、廣播遊戲片段及遊戲解說。而後面的就是試玩攤位，由於有大作《PARASITE EVE》在此，故此要排長龍是少不了。不過嘛，跟其他廠商比較該廠的女孩子之制服就比較保守，再加上沒有十分突出的EVENT，故可說是一個實而不華的攤位。

超期待的遊戲盡在SQUARE？！

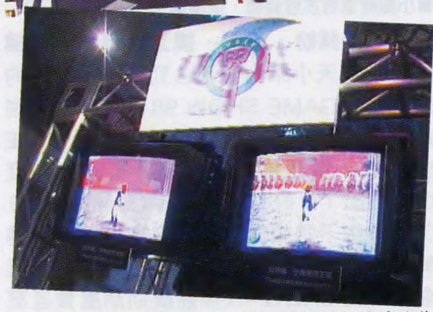
除了上文提及的《PARASITE EVE》是機迷超期待的遊戲外，SQUARE亦展出了好幾隻被受注目的遊戲，好像ACTION RPG《武藏傳》、ACTION AVG.《雙界儀》還有早前已推出的《武士道之刃 2》及業務用遊戲《EZ》。而以上所有遊戲皆可試玩。

至於我嘛，就跑了去玩《武藏傳》的試玩，一來因為它離推出時還有一段日子，已公布的東西不多；二來最近SQUARE也較少推出這些比較生鬼的遊戲。玩上去，全多邊型的畫面(背景及角色皆是)再加上對應DURAL SHOCK手掣及表情豐富又抵死的武藏，絕對是一個直得期待的遊戲。(此遊戲預定夏季發售)

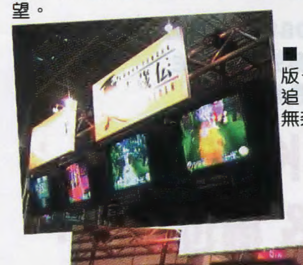
另外為了增加氣氛，它們時常舉行甚麼《EZ》比賽、《武士道之刃 2》比賽。一天也有兩三次吧。然而這樣大叫大嚷的又將不少參觀者的腳步留住了。



■此時正進行《EZ》的準決賽，已此GAME的推出日及遊戲難度來說，這班玩者的學習速度可不低。



■《雙界儀》已可被試玩了，華麗的畫面沒有令人失望。



■《武藏傳》的試玩版一開始就被大石追，有趣之餘更覺無奈……



■還有即將推出的《PARASITE EVE》，試玩人數可說是最多的。而且有很多COSPLAYER也扮演內裏的女主角，不過身材及樣貌怎也扮不來。



■入面亦有《EZ》試玩。呀！！可惡！！已經可以使用古蘭特啦！！

SEGA



表演台是「明星」集中地？！

跟SONY及SQUARE那些以黑色為主調的攤位比較，SEGA的明顯地比較明亮。（WELL，也許是因為SATURN是白色的吧！！）而且更有兩個若大的《櫻大戰2》燈箱，在老遠的地方也可以看到。

而它跟其他大廠的攤位一樣，既有得試玩、又有表演舞台。不過明顯地SEGA的試玩台數是比較多的，而且更展示了一台「COOL SATURN」。這部東西的功能跟普通SATURN一樣，不同的是，它像「COOL PAT」一樣，是用透明膠作外殼。

然而若要談SEGA的攤位，就不得不談他們所攪的EVENT，絕對有吸引力，簡直就是一個遊戲明星大集會……。（有甚麼明星？詳情請看「CHECK POINT 2 EVENT篇」啦！）

遊戲 TITLE 極之多！

今次SEGA參展的遊戲十分之多，總共有16個。而其中就以即將推出的《櫻大戰 2》、《THE HOUSE OF THE DEAD》及《新世紀EVANGELION鋼鐵之女友》為主力，可供給玩者試玩。由於那個《THE HOUSE OF THE DEAD》是以50吋電視來玩，比業務機更具迫力，故此時常都有十多人排隊輪候。（不過嘛，SATURN版'的《THE HOUSE OF THE DEAD》畫面好像比電腦版的差）至於其他的遊戲嘛，（如《少女革命》、《組合戰鬥》等）大部份都是只是以影帶作宣傳。



■ 這部就是COOL SATURN，令我聯想起用水晶膠做的《VIRTUAL ON》機體。



■《櫻大戰》的一大堆精品，亦能在SEGA場中找到。



■《櫻大戰 2》也可以試玩啦（喂，4號出GAME啦！有都唔係奇事呀。）

■《雷朋三世》的遊戲畫面圖，這傢伙永遠是聳聳肩，走路跳下跳下的，真怪。

■不要看少這兩個SATURN手掣，這兩位小姐按它的鍵真是可以發出聲音的啊，你說奇不奇？

KONAMI



有演唱會表演的攤位？！

KONAMI的攤位跟SONY的是平排的，而且又是將表演朝向入口那方，用以吸引觀眾，而且上空還放了一個很大的Q版棒球手的氣球，可真十分突出。

而它們的舞台表演可真令我大開眼界，不是甚麼遊戲比賽，也不是甚麼遊戲解說，而是找了數位DANCER只穿着BRA TOP在跳勁舞。而最古怪的是，整個表演跟遊戲都沒有甚麼關係，真不知它是SHOW GAME、還是SHOW TIME。不過這一招亦十分有效，起碼已吸引到一班醉翁之意不在酒的傢伙。（包括我）

而KONAMI的攤位除了有DANCE SHOW外，比較特別的就是有一個《心跳回憶》的畫展，內裏就展出了十數張《心跳回憶》各人物的畫。而在畫展的旁邊，更有一個賣《心跳回憶》精品的小店子。當然又是大排長龍啦。

這就是多產廠商的實力！

KONAMI今次展出的作品亦不少，亦是有16隻之多。而且其中很多個TTTLE都可以試玩，例如《心跳的放學後》、《彩之LOVE SONG》、《METAL GEAR》及已推出的《凝望騎士》。就以我而言，就覺得那隻《METAL GEAR》的期待性比較高，因為論多邊型控制技術及整體遊戲氣氛來說，也掌握得非常好。（而且在試玩台的上面之一個高台上，更有工作人員作遊戲解說啊）不過可惜的是，KONAMI未有公布其開發度，而推出日只定在今年內。



■嘩，這個就是KONAMI的BRA TOP姐姐們，說真的，我鼻血也噴了兩滴。



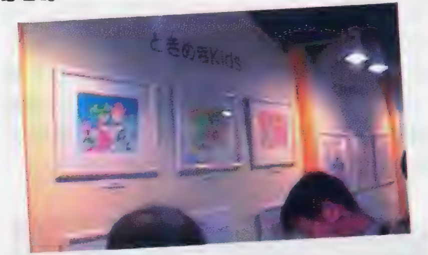
■《心跳回憶》精品店的門前，人多到這樣子，怪不得說《心跳回憶》是KONAMI的搖錢樹了。



■ KONAMI的宣傳姐姐乙名，不要以為她笑得這麼可愛就好惹，若果你沒有KONAMI的攝影PRESS的話，她是不會讓你拍她的。(不過又真係幾可愛)



■《心跳回憶》的ART COLLECTION，絕對是《心跳》必看的。



■ 還有一些小孩子寄來的《心跳回憶》畫，這些也有展出哩。



■ 嘩，還有一櫃《心跳》的精品呀！！天呀！



■《METAL GEAR》的遊戲畫面，看起來完成度已很高。

BANDAI



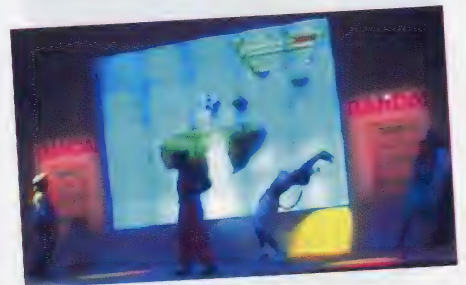
這裏是小貓咪的天下！

一跑到來BANDAI的攤位，我立即被那些既活潑、又可愛的小貓們吸引着，之後才知道牠們是為了宣傳《TAIL CONCERTO》這隻ACTION遊戲才穿成這樣子的。(不過這遊戲的主角好像是犬啊)而BANDAI的攤位看來比較給參觀者試玩的機會，一排排的試玩台正在等着你。而這攤位亦是有表演舞台的，但其表演內容就時常被旁邊的KONAMI比下去，也被它搶了不少觀眾。

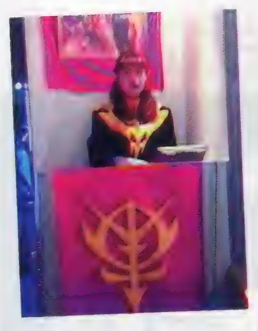
BANDAI 的三大主力遊戲！

BANDAI今次的主力遊戲可說是《TAIL CONCERTO》、《機動戰士 基力之野心》及《MILLION CLASSIC》這隻賽馬育成SLG。(因為這些遊戲都有專人解說啊)而《機動戰士 基力之野心》方面就一面播放錄影帶，一面有位穿了自護軍軍服作解說，吸引了好一班動畫迷。而《TAIL CONCERTO》除了有十數台試玩台外，每位試玩者都有一張《TAIL CONCERTO》的試玩版。而《MILLION CLASSIC》那方就比較冷清，雖然DANDAI弄了隻一比一的馬模型來，但那個解說的小姐好像跟自己說似的，根本沒有人理……。

除了這三隻遊戲外，那隻以主視點來玩的咸蛋超人格鬥遊戲《超人迪加 &超人達拿》、還有系統有點像《超級機械人大戰》的《SD高達GENERATION》也是較為矚目的作品。



■為了宣傳《TAIL CONCERTO》，一班DANCER又扮又扮狗的大跳特跳，不過吸引度好像比KONAMI的BRA TOP姐姐比下去。



■一位穿了自護軍軍服的小姐為你講解《機動戰士 基力之野望》，既貼題又有「說服力」。

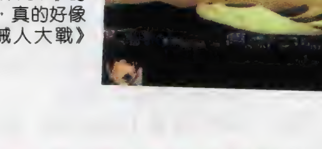


■那邊廂就是宣傳《TAIL CONCERTO》的小腦貓們，都蠻活潑的啊。(如果扮兔仔就更好)

■《每日貓曜日》是一隻玩養貓的遊戲，而且貓仔們是由多邊型做的，也十分像真。

■《SD高達GENERATION》的遊戲畫面，真的好像《超級機械人大戰》啊。

CAPCOM





絕對令你樂而忘返的CAPCOM世界！！

其實CAPCOM的攤位就在一條主要主要通道旁，而他們亦聰明地把三個舞台平排的排在通道旁，令參觀者欣賞到表演的機會大增。

其實這三個舞台其實是各有分別的。中間的那個較大，主要是推廣一些主力格鬥遊戲，如舉行《私立JUSIST學園》比賽、《VAMPIRE SAVIER》比賽等，而且也有不少COSTUME PLAYER「坐鎮」。而其餘的兩個舞台面積就較細，主要是用來推界一些低年向的遊戲，如《POCKET FIGHTER》、《ROCK MAN》系列等。另一方面，在攤位內也有賣精品的小店，我

幾經辛苦才買到條SAKURA毛巾……。

移植作的天下？！

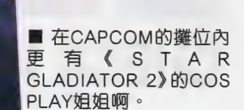
CAPCOM很多展出作品其實都是業務機移植作，如《VAMPIRE SAVIER》、《POCKET FIGHTER》及聽聞了很久會出SATURN版的《DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION》。此遊戲現在的開發度是50%，而且已可以試玩，不過發售日就仍未公布。而在攤位中更有兩台《STAR GLADIATOR 2》給參觀者試玩。除此之外，《ROCKMAN》系列及推出不久的《BIO HAZARD 2》又怎會沒有呢？

■ 菲莉亞 & 春麗，但大家不要開心，扮菲莉亞的小姐是穿了件肉色泳衣的。



■《VAMPIRE SAVIER》的SATURN版畫面，試玩的人又是大排長龍。

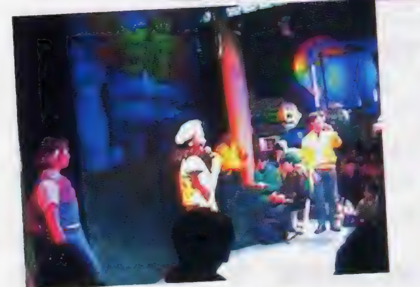
■呀，ROCKMAN呀！喂！你隻狗呢？



■ 在會場中已有《STAR GLADIATOR 2》試玩，而那時的市場上是仍未推出的。

■ 在CAPCOM的攤位內更有《STAR GLADIATOR 2》的COS PLAY姐姐啊。

■ 這是DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION》的選人畫面。



■在中央的主舞台中司儀姐姐正主持一場《私立JUSIST學園》比賽，看遠方的春麗正循循善誘那位玩者。(我也很想啊)

TAITO



以香車美人來招徠！！

TAITO今次為了宣傳N64賽車遊戲《SUPER SPEED RACE 64》，特地找了一架十分有型的跑車，再加上兩位穿了條短無可短的迷你裙之惹火女郎以作嚎頭。(反而不是用遊戲畫面作宣傳，日本人真怪)不過説起來，TAITO的女孩子之制服共有兩種，一是宣傳《G DRRIUS》用的迷彩軍服，不過就由頭包到落腳，露出度可説是全場最低；而另一種就是普通的推廣姐姐，最特別的是她們背部那個「TAITO」LOGO，是會着燈的，真是十分有趣。至於表演台方面，除了有遊戲解説外，更請來了為《電車 GO！》唱主題曲的樂隊演唱。

進發吧！《電車GO！2》

在我去到日本的那個時間，《電車GO！2》已經推出場面，大機收費300日圓，而細機都要200日圓，真是貴得可以。而在會場中這遊戲亦有參展，亦吸引了好一些玩者圍觀。除了《電車GO！2》外，TAITO名作《G DRRIUS》又怎可少得哩，在攤位內這部份的試玩場特地弄成一個時光隧道般，充滿了時代感。



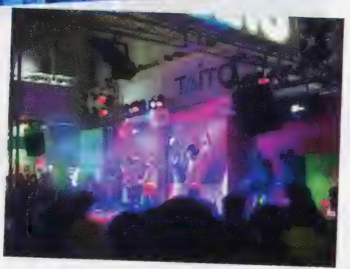
■ 這就是放在TAITO攤位內的迷你裙姐姐及跑車。我比較喜歡前者。

■ 業務用遊戲《電車GO 2》，市面已推出的遊戲。而旁邊那個翁姐其實是紙板來的。

■我不是有拍人家「背景」的怪癖，而是想說明那個「TAITO」是會閃的。



■ 試玩《G DRRIUS》的角落，很有未來氣氛吧。



■ 當然不少得有樂隊唱《電車GO》主題曲啦。

角川書店

這裏是動畫SHOW，還是遊戲SHOW？



角川書店的攤位位置跟SEGA的十分接近，而且在整體氣氛亦是給人一個明亮而又充滿活力的感覺。在該攤位展出的遊戲大部份都有動畫作背景，例如《機動戰艦》、《魔劍美神》等。而最特別的是，在這攤位內開了一個小角落供人玩角川推出的卡牌

遊戲──「MOSTER COLLECTION」，而且看來好不熱鬧啊。



■他們正聚精會神地玩卡，攝連我他們了的魂不知也。

■場內更有卡的展覽。

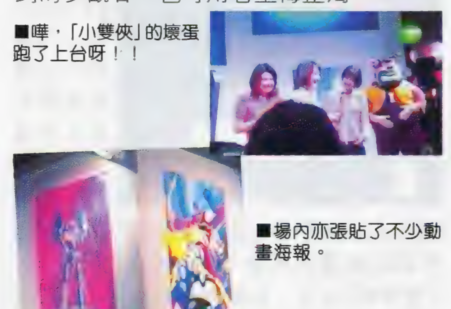
■攤位內的遊戲大都有動畫為背景的。

BANPRESTO



集GAME AND GOODS於一身的攤位！

BANPRESTO可說是一間不論在遊戲開發及商品售價這兩方面成績也不錯的廠商。所以在這個攤位內，可真可以一次過滿足你多個願望。除了可以試玩一些新遊戲如《超級機械人大戰F完結編》、N64的機械人格鬥遊戲《超級機械人大戰SPIRIT》及初公布的新遊戲《SENTIMENTAL JOURNEY》。（這是一隻戀愛卓上遊戲來的，有點像TAKARA的《TOUR PARTY》）還有大量抽獎品機、海報機等等，大大的耗用了各參觀者的一百日圓銅板。除此之外，甚至有扭蛋公仔的展示櫃，令到扭不到的參觀者，也可用它望梅止渴。



■嘩，「小雙俠」的壞蛋跑了上台呀！！

■場內亦張貼了不少動畫海報。



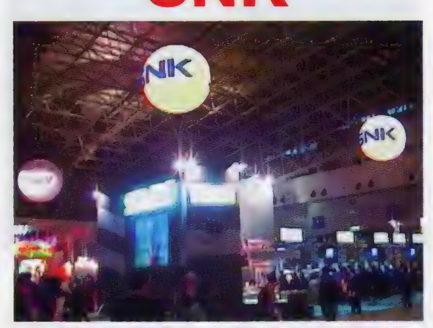
■可惡！有關龍之子的產品全放在這個櫃中！！我要將它帶回家呀！

■那邊廂還有《超級機械人大戰》系列啊。

■看來《超級機械人大戰SPIRIT》的完成度已十分高。

■而廠商更請來了《SENTIMENTAL JOURNEY》的聲優們。

SNK

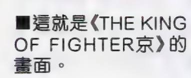


COSTUME PLAYER的聚腳點？

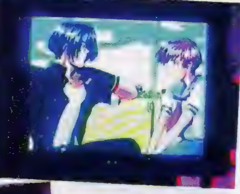
SNK的攤位沒有衣着性感的女孩子、沒有表演舞台、沒有EVENT。有的就是兩排試玩台、而試玩台上面就有一排播放宣傳影帶的電視，除此以外，就是一個賣SNK精品的櫃面，THAT'S ALL。不過有趣的是，很多扮SNK人物的COSTUME PLAYER都找SNK旁邊的空地來作聚腳點。在這裏休息、吃午飯、拍照、補粉、談天真是甚麼都有。不過其實大會是劃了另一個地方給人玩COSTUME PLAY的。

遊戲資料追加！！

其實在這個GAME SHOW中，SNK公布了不少遊戲的新資料。好像PlayStation版的《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND》，不但有新人物追加，而且更有新的戰鬥系統、各人物有新的必殺技及超必殺技、背景變更等。（好像變了另一隻GAME了）另外《拳皇97》的PlayStation版已經宣佈會有《THE KING OF FIGHTER京》的宣傳片及可使用大蛇。另外SNK更公布了一個名為《PSYCHO SOLDIER》的3DCGAVG，而主角就是麻宮雅典娜。又播放了《拳皇98》的15秒宣傳片，不過詳細內容仍未清楚。



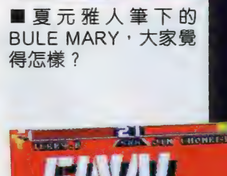
■SNK的精品櫃面也是水洩不通的。



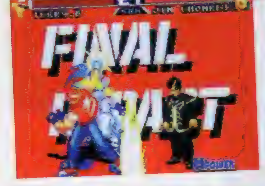
■這就是《THE KING OF FIGHTER京》的畫面。



■《THE KING OF FIGHTER京》也有選人畫面？！



■夏元雅人筆下的BULE MARY，大家覺得怎樣？



■這就是《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND》的畫面。

CHECK POINT 2：SPECIAL EVENT篇

其實在GAME SHOW中除了有各式各樣的遊戲外，也有很多為了吸引參觀者的EVENT，有一些的確十分有趣及吸引，我們一起去瞧瞧吧。

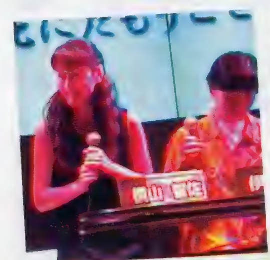
明星雲集！這就是SEGA的號召力！！

SEGA在21及22日這兩天公開日中，都弄了個非常有「份量」的EVENT。在21日下午3時，SEGA就請來《櫻大戰2》的三名製作人員，他們包括聲優橫山智佐、伊倉一惠；監製廣井王子及創作故事的田中正平。在這個EVENT上除了播映了《櫻大戰2》的一部份OPENING及遊戲之精彩畫面外，各製作人員也暢談了關於此遊戲的感想。

另一方面，主持也請了三數位現場觀眾來問嘉賓問題，唔，可見那些橫山智佐的FANS十分緊張哩。

不過在這個EVENT亦發生一段小插

曲，就是正當那段《櫻大戰2》片段播完之後，那個本應在下個環節才出現的飯野賢治居然從後台跑了出來，還在廣井王子處攪攪震。之後，他又一溜煙的跑回後台。WELL，這個世界上不可思議的事，真是一天比一天多啊。



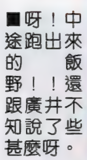
■橫山智佐呀，我還是第一次親眼又這麼近見到她。(良牙，很羡慕吧！)



■這位永遠戴着墨鏡的就是廣井王子。



■伊倉一惠、橫山智佐還有田中正平。

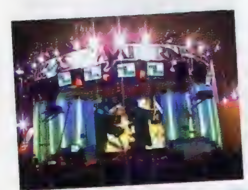




■呀！中途跑出來的飯野！！還跟廣井不知說了些甚麼呀。

吔？！飯野賢治也懂夾BAND？！

在21日及22日的下午4時，在SEGA攤位上也有關於飯野賢治的EVENT。正當我們以為他有甚麼關於《D2》的「大膽發言」，原來不是，是在會場內夾BAND！！而他所負責的是彈KEY BOARD。而在21日那天，動畫歌王子影山HINOROBU更有出現替這隊樂隊的主音。(噢，如果請來水木一郎就必定興奮死)而來到22日，影山HINOROBU就沒有出現，不過這回就來到飯野賢治自己自彈自唱，而他唱的，就是《NIGHTS》的主題曲，至於他的歌喉嘛，我真是不感致評囉。



■ 很有演唱會感覺吧。



■出盡力唱的影山HINOROBU，後面還有飯野。

既是蒙面超人，也是SATURN的代表！他就是瀨田三四郎！！

若果讀者有留意SEGA的廣告的話，可會發現有個時常穿柔道袍、時常在大聲疾呼的大叔，而這個角色的名字就是瀨田三四郎。(而「瀨田三四郎」跟「玩SEGA SATURN」的讀音是非常相似的)而扮演這個角色的，就是曾扮演蒙面超人一號——本鄉猛的藤岡弘。當然，一大班看蒙面超人長大的年青人見到藤岡弘果然非常雀躍，令整個攤位也變得水洩不通，而他更可說是整個GAME SHOW中最矚目的一位嘉賓。



■嘩，藤岡弘呀！「小孩子」心目中永遠的偶像！！

遊戲廠商推廣女郎及COSTUME PLAY選舉：

在21日下午3時，大會就舉辦了一個遊戲廠商推廣女郎及COSTUME PLAY選舉。雖然不是所有廠商也有參加，但由於服飾由廠商直接支持，所以很多也別出心材。我們一起去瞧瞧吧。



■這東西就是今次的吉祥物，出場時還要被旁邊的姐姐叩他的頭。

■MTCI的姐姐們，性感得可以，不過樣子嘛。





■DATA EAST的姐姐們，我們留意下那條裙的高叉。



■還有《REBUS》的COS PLAY姐姐。

其他廠商的舞台表演：



■FLEX請來了兩位迷你裙特警(吉永千夏及美翔芽里)來跳扭腰舞，大家都看到口水直流，還理他芽甚麼是SATURN版《電車 GO》嗎？



■在TEMCO的台上有「真人格鬥」表演，圖中的TINA正使用FRANKENSTEINER(指令是↓↘→H+K)攻擊隼龍。注意隼龍的左手。

■「　！！」WELL，這也許是代價吧。

■在ENIX的舞台上，一班《BUST A MOVE》的嘩鬼正跟觀眾打成一片，齊玩遊戲。



■在RIVER HILL的攤位內，有位外國哥哥教大家造泥膠人。



■在COMPLE那邊廂《PUYOPUYO》是不少得的。但也許這是最後一次了。(因為COMPLE已宣佈破產)

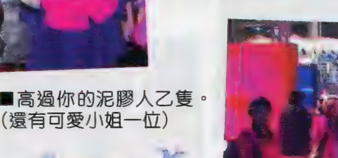
CHECK POINT 3：GAME SHOW GALLERY！

在GAME SHOW內，除了有靚靚姐姐仔外，更有一些古靈精怪的怪獸吉祥物。現在就帶大家去看看吧。(當然不少得COS PLAY啦。)

吉祥物篇：



■你條鼻涕很恐怖呀！



■高過你的泥膠人乙隻。(還有可愛小姐一位)



■ASCII的永遠單眼企鵝。



■嘩，正要吃小孩的單眼怪呀！(其實那班小孩是很喜歡用手指「篤」其眼睛才真)



■呆下呆下，我係河馬。

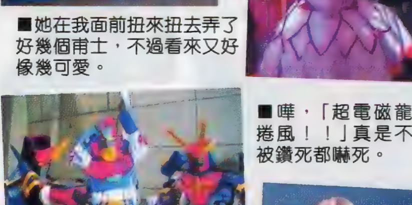
■懂GEL頭(又GEL得像箭豬)的兩隻帝皇企鵝，ROCKU & HOPPER。



COS PLAY 篇：



■她在我面前扭來扭去弄了好幾個甫士，不過看來又好像幾可愛。



■嘩，「超電磁龍捲風！！」真是不被鑽死都嚇死。

■扮演《P.E》女主角的姐姐，而她可說是全場質素最高的一個。



■連藥草都要出動？下次不如放坐石像給你推吧！

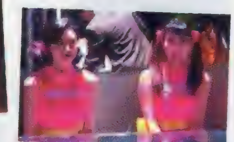


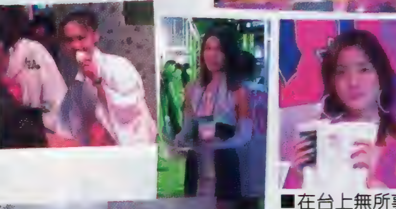
■一位扮帝皇萬能俠的大叔。真是童心未泯、勇氣可嘉。

靚姐姐篇：



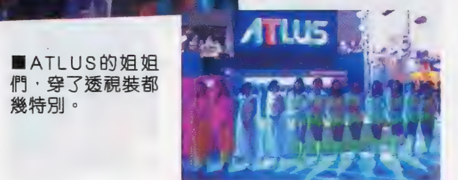
■侍應呼？！





■在台上無所事事、眼睛左碌右碌（可能因為太大）的姐姐，而宣傳的是《修羅之門》。

■不是四百尺的人呀，是宣傳《機動警察》的姐姐。



■ATLUS的姐姐們，穿了透視裝都幾特別。

CHECK POINT 4：這裏是成人不宜的KIDS CONER！！

在上回的「東京GAME SHOW」中，已有一個名為「KIDS CONER」的東西。其實這是一個專給小學生或更細的小朋友玩的一個地方，除了要照顧小孩的家長及工作人員外，所有成人也不得進入。（噢，不過我有PRESS，當然可以自由出入啦）

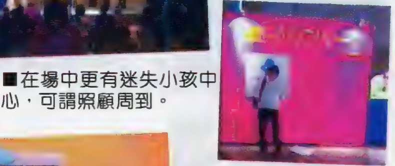
在這裏，最大的分別是攤位的結構比較「迷你」，而且會有一些小高台，方便小孩子打機。而且地板也鋪設了膠墊，以免小孩子跌傷。（不過其實我覺得最大的分別是那些女孩子穿得比較密實，而且遊戲也比較低年齡向）

在這裏除了有機打外，更有《大盜伍右衛門》的動畫看啦，又有一個仿舊式日本雜貨店的店子，賣的是面具啦、糖果還有小玩具，感覺就像在日本節日時跑去神社處逛逛。

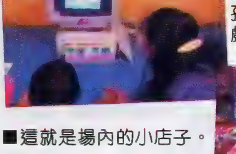
而在KIDS CONER的另一個角落，更有一個放置了不少玩具及電動火車模型的地方，可讓父母及孩子一起坐在地上玩。（噢，可令我找回不少童年回憶啊）



■在KIDS CONER那位外國人哥哥也有教人造泥膠人。



■在場中更有迷失小孩中心，可謂照顧周到。



■這裏可讓家長及孩子一起玩電腦遊戲。



■這就是場內的小店子。



■場內還有一個倦透了死在一角的老爸乙隻，正如炯山先生所說，父愛真偉大。



■一個個豆丁看《大盜伍右衛門》看得出神，證明他們已深深的中了電視毒。

■在場內每一位小朋友更可收到一個禮物包，不過我不是小朋友，故取不到。





■還有一座模型火車。我小時已經想有這樣的模型火車組合了。

東京GAME SHOW番外篇：98東京TOY SHOW！

在「東京GAME SHOW 98」舉行的同時，在另一個會場舉行了「98 東京TOY SHOW」。於是乎我們亦順道的跑去看看。

跟「東京GAME SHOW」相比，明顯地「東京TOY SHOW」的規模是比較細，既沒有甚麼甚麼超有名的嘉賓，也沒有香車美人，而且每個攤位的面積也好像縮小了，可能因為對像是小孩子吧。

在這個TOY SHOW中，最大規模的廠商可說是BANDAI、TOMY及TAKARA。先說說BANDAI的吧，除了一些必有的高達模型外，比較矚目的都是新推出TAMAGOCHI及DIGITAL MONSTER。而繼任天堂為GAME BOY推出的周邊硬件POCKET CAMER，BANDAI又推出一有遊戲附內的周邊硬件，這就是玩釣魚的HANDY WATCHER。唔，這東西的外型十分古怪，有點像膠水壺，又有點像魚桿。不知怎樣玩的呢？

而在TOMY方面，主要都是力谷「POCKET MONSTER」產品，而且還有一隻超巨大的比加迪跟小朋友玩遊戲。而TAKARA方面，除了有一向受歡迎的「勇者系列」及「CHORO Q」車仔外，更開發了一隻體感哥爾夫球機，玩者要揮動那部像枝球棍的遊機才可「把球打出」。不過我相信若在公眾地方玩這遊戲，很容易把後面那位仁兄的門牙打掉。



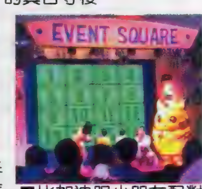
■很多動畫人物也被TAKARA公仔化，你又認得多少過？



■在SEGA的攤位內有很多《櫻大戰》的商品，包括這個有一個人這麼高的真宮寺櫻。



■潮流興跑馬機，現在連手提迷你遊戲機都有得玩跑馬了。（這是SEGA的商品）



■比加迪跟小朋友配對遊戲，但那些小孩好像開來開去都開不中。



■BANDAI在會場內還是大力宣傳新推出的TAMAGOCHI。



■這就是BANDAI開發的新GAME BOY周邊硬件——HANDY WATCHER。

後記：

今次「東京GAME SHOW 98春」的報導就來到這裏。由於製作時間緊迫，所以只可製作到這個水準，希望大家可以體諒。雖然今次行程比較疲累，但卻看到不少有趣的東西（我成廿幾歲仔都未試過有咁多咁嘅靚女仔，又着得咁小，又對住我笑……我都淫笑）呵呵，希望日後有幾會再帶大家去看GAME SHOW吧，請呀！！



心跳回憶話劇 VOL.2
彩之愛歌



TEXT：酒井明樹



序言



■美咲看來在開始時已對主角有好意。

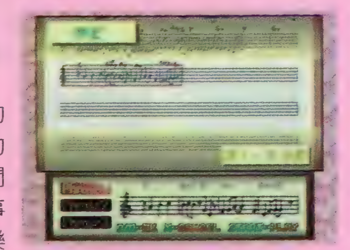
故事發生在秋季，在文化祭將近的時候，全體學生都忙於準備文化祭，當然主角亦不會例外。主角是校內最受歡迎樂隊「彩」的成員之一，而樂隊的節目也是文化祭的主要部份，所以便要加緊努力了。主角在樂隊中是擔當作曲部份，而作曲與演奏這兩個環節對遊戲的進行都有一定的影響。

出場人物方面，美咲鈴音是樂隊中對主角略帶好意的一名成員；片桐彩子在發生「夕陽」一事後，她和主角的關係十分接近，其後亦發生一連串的事情；大澤巧實是樂隊中的一員，他對片桐的關係是……田村康可是樂隊中的鼓手，品性隨和。至於其他出現的人物，當然包括了在《心跳回憶》相當活躍的朝日奈夕子、如月未緒、古式由加利、紐緒結奈、秋穗實和藤崎詩織等。



■片桐和巧實究竟有甚麼關係呢？

重點攻略



作曲最重要！

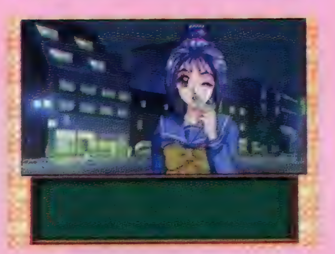
作曲及演奏練習是遊戲中的主要部份，因為是會影響遊戲的進度快慢，雖然總是會給你時間去解謎，但是卻會錯過了很多事情呢。在這裏給你第一首曲的樂譜，第1~4小節用(PHRASE 3)，5~8小節(PHRASE 2)，9~12小節(PHRASE 1)，13~16小節(PHRASE 2)。

10月1日給你乘虛而入？

在10月1日早上，你和好雄在一起會看到片桐帶淚從課室中跑出來。發生甚麼事？放學後便去練習，完成後在校門選擇到美術室，結果發現片桐，接着去看夕陽，只要食過漢堡飽(係好正經嘅漢堡飽！)後她會給你一個飛吻便走了。







10月5日是和片桐約會的日子

終於可以和片桐約會出街遊玩了，由於在遊戲中只有這一次約會，所以大家要好好珍惜。當日首先可以去美術館參觀展示室，然後是到咖啡室談心，接下來你們會到中央廣場參加攝影比賽替她拍照，再回到美術館參觀「企畫展示室」，這處會安排了一個「找不同」的迷你遊戲。



稍作休息後，你們會回到中央廣場，這時便會知道攝影比賽的結果；約會的最後一站是室內泳池，由於片桐是怕水的，她最初並不打算下水，但卻答應若你能潛進100公尺水深，她便肯穿上泳裝下水，所以想看片桐泳裝的人便努力吧！







片桐要到巴黎讀書了！

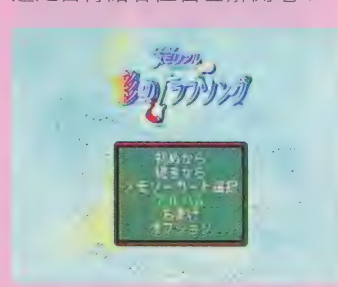
故事的高潮是你從好雄中得知片桐要到巴黎讀書，但她卻是從未向你提及過此事的。片桐的飛機會在三時起飛，但你一旦趕往機場便要放棄文化祭的演出，幸好在巧實及各人的幫助





下，你終於亦能前往送機。在乘的士往機場的途中，你在結他套內找到一封片桐給你的告別信，內容是說她其實是經過多番考慮才決定往巴黎留學的，因為她畫你作曲時的肖像畫得了獎，令巴黎的叔母鼓勵她去巴黎讀書，以便更能發揮她的才能，至於不辭而別主要是因為怕自己會哭，她最後在信中向你說了聲對不起，同時表明自己喜歡了你。

可惜，到達機場時，飛機已經起飛了，到底結局會如何呢，還是留待給各位自己解開吧！



當你完成遊戲回到目錄畫面，會發現多了兩項選擇：分別是相片集及額外的附加遊戲。

相片集是回顧你在遊戲中精彩的事情和場面，而額外附加遊戲則再分為兩項，分別是迷你遊戲和放學後編。

放學後編

放學後編和正章的操作以及遊戲系統基本上一樣，分別在於追求的對像不是片桐和鈴音，而是其他《心跳回憶》之中的女角，而且你亦不再須要作曲及進行演奏練習，在追求舊配角中更可得到迷你遊戲，這樣也不錯呢！



朝日奈夕子

朝日奈夕子是由好雄介紹而認識的，認識後若選擇去朝日夕子的課室，便會在走廊碰見她；朝日奈夕子在文化祭中負責相聲大會，她的練習對手是古式，但當你與她開始混熟後，也可以陪她一起練習的。





紐緒結奈

紐緒是屬於科學部的，她發明了一支雷射砲，打算在文化祭當日用來表演；當你選擇到科學部便能找到她，多找幾次更會進入電腦部，之後會變成要到電腦部才可找到她；她會在電腦部發展遊戲，而各位則會在她那處分別得到兩個迷你遊戲。





古式由加利

古式屬於網球部，而她在文化祭時是開了間特賣店的；古式的其中一個特徵是很喜歡編織，當你認識了她之後，她亦會開始教你，更會令你得到一個織毛線的迷你遊戲。





如月未緒

如月是文藝部和演劇部的隊員，只要你多到幾次體育館便會見到她出現，而當你在文化祭認識了她後，便能和她一起練習以及得到一個設計動作遊戲。







OVER BLOOD 2

TEXT BY: 小健健

OFFICIAL PRODUCT

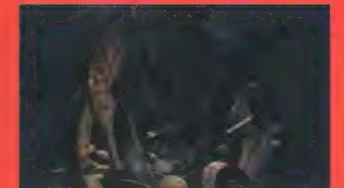
AVG	製造商: Riverhillsoft Inc.	售價: 港幣$420 (暫定)
MEM	發售日: 未定	容量: 2 CD-ROM

PlayStation

醒覺人類之血吧，OVER BLOOD 2……

1996年8月，RIVER HILL SOFT的名作《OVER BLOOD》推出了，也許當時是在那個《BIO HAZARD》熱潮中，所以這類恐怖式的AVG.極為吃香，令此遊戲創下一個不錯的成績。在兩年之後，RIVER HILL SOFT就會在今年夏季推出《OVER BLOOD 2》。由於科技和電腦技術的進步，今次《OVER BLOOD 2》的多邊型控制技術更為理想，而且動作層面比上集更大。









上回故事既要：

上回的主角是一個在冬眠狀態中醒過來的一個「人類」。在這個陌生的基地內，他不但要找尋出路，更要尋回自己。而在他的冒險過程中，無時無刻都有「另一個人」監視着。

到最後，出口找到了，連這個人的自己的身份亦找到。原來「他」跟監視着自己的，是同一個人。最後主角就把「另一個自己」殺掉，利用飛船從這個基地中溜走。

移動方法大躍進！！

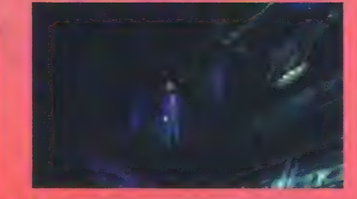
除了可以使用交通工具外，主角本身的移動方法也有很大的變化。除了普通的行和跑外，更可以像《天誅》般用繩索拉自己上高處。(不知何解連那個動作也很似)另外，在背景也不只有平地，有時會有升降機等，令地型有更大的變化。











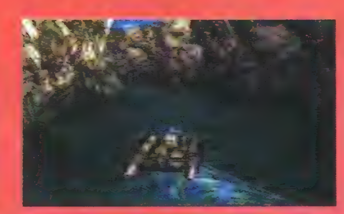
名聲優之起用！！

在《OVER BLOOD 2》中，很多有名的聲優如矢尾一樹、鶴廣美、西村知道、屋良有作、關俊彥等。令角色的表現更傳神。

可以乘坐交通工具！！

在上集那個小鬍子要在那個古怪的基地找出路的話，主要都是靠他雙腿。不過來到《OVER BLOOD 2》，除了一般的行動外，玩者更可以用水上電單車、橡皮艇等代步，實在比上集豐富不少。





可以在水中游泳！！

今之除了主角除了可以在陸上行走外，更可以在水中游泳！！不過看看那個游泳的畫面，卻跟《TOMB RAIDER 》的非常相似。



超大容量的遊戲內容！！

本遊戲就使用了2隻CD-ROM的容量，其內容的豐富程度可想而知。其實在本遊戲內是由7章故事所組成，而地圖數目就有150個以上！而主要的出場人物就已有30個以上！可真是非常宏大哩。









XI [sai]

喜歡玩骰仔嗎？

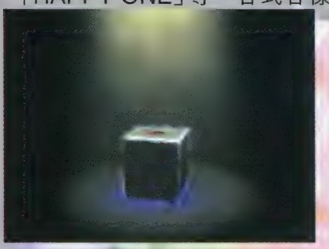
製造商：SCEI
發售日：6月發售予定　售價：未定

PUZ　MEM　PlayStation

Text：積奇

前言

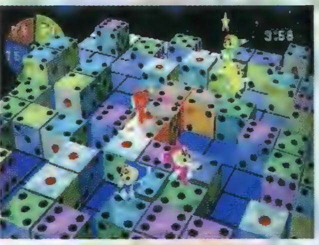
這次SONY發表的，是一個以骰仔為主的遊戲。玩者操縱着一些可愛的角色，目的便是要使版圖上的骰仔全部消失。可以使骰仔連鎖消失的「CHAIN」和使所有「1點」消失的「HAPPY ONE」等，各式各樣的要素也十分精彩啊！





親切和深奧相加便是這遊戲的最大魅力！

這個以骰仔為題材的智力遊戲，基本的玩法是在骰仔上自由行走，使骰仔回轉和移動。只要骰仔上的點數和連接的骰仔數目相同，骰仔便會消失。例如當骰仔上的數字是3的話，而隔鄰又有兩粒3的骰仔，這樣便會3粒3的骰仔一同消失（這樣稱之為PUNISH）。玩法雖然簡單，但實際玩起來便會發覺其魅力真的不可思議。



■雖然1人玩很有趣，但這遊戲最大可以5人一同遊玩啊！這樣便會成為無止境的「PUNISH」合戰了。

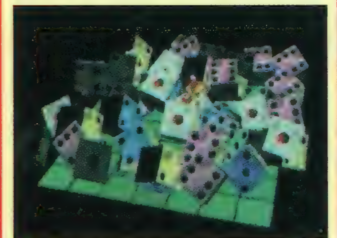
魅力一 適合任何人的簡單操作

這遊戲只要使用方向制便能輕易操作了，換句話説即是單手來玩也不成問題。

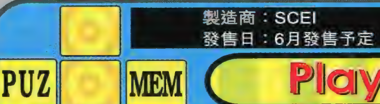


魅力二 遊戲是愈玩愈深奧啊！

這遊戲是以玩者的判斷力、想像力和反射神經作為考驗，相信全部腦細胞也能活用了。



4個不同的模式



這遊戲共有4個模式可供選擇，它們的基本玩法也是相同的。



TRIAL

這個模式下，骰仔是會不斷出現的。主要的目的便是要奪得高分數，於排名榜上取得好成績。正因為這樣，靈活運用「CHAIN」便很重要了。



■十分激烈的賽事，能取得PERFECT嗎？



■於3分鐘內取得好成績便是這模式的目的。

BATTLE

這是一個2人對戰的模式，誰先取得4個PUNISH便會勝出，以短期戰決勝負吧！

WARS

能同時由1至5人進行對戰的亂戰模式。PUNISH的數量會對敵人作出傷害的，要小心應戰啊！



■看誰的能源變成0便會輸。

■怎樣才能完成呢？

PUZZLE

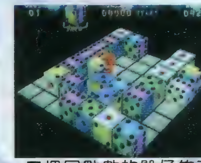
這模式會規定玩者以多少個STEP來完成電腦給你的題目。這個純思考型的模式總共有100個難題啊！

遊戲的基本玩法大解釋！

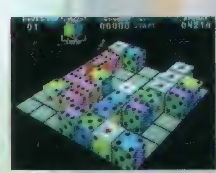
把骰仔回轉繼而消失



■遊戲開始時便可移動骰仔。

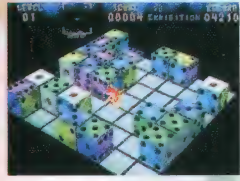


■把同點數的骰仔集齊。



■這便是PUNISH時的畫面。

骰仔之下是地獄



■從骰仔上滑下便不能使其回轉，十分危險啊！

HAPPY ONE



■把「1點」的骰仔移往消失中的骰仔，這樣所有1的骰仔便會消失。

THE KING OF FIGHTERS '97

TEXT：KOTARO

FIG 2P

製造商：SNK　發售日：發售中(3月26日)　容量：CD-ROM
價格：CD單體版5800日圓/ CD連RAM CARTRIDGE版7800日圓

SEGA SATURN

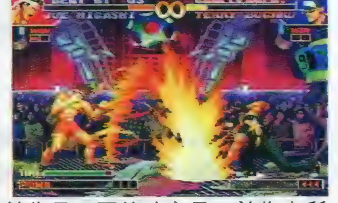
SEGASAURN 三月格鬥勁作 強勢出擊！

SNK每年仲夏最受矚目的對戰格鬥遊戲《THE KING OF FIGHTERS》，其最新作《THE KING OF FIGHTERS'97》終於以完全移植的姿態在SEGASATURN上登場，對比起《THE KING OF FIGHTERS'96》推出時足足遲了三過多月，着實令不少機迷望穿秋水。

至於遊戲方面，除了完全移植業務用街機版遊戲之外，更將NEO．GEO CARTRIDGE和CD版的新增原素加入，也保留了SEGASATURN版《THE KING OF FIGHTERS'96》的固有特點，還有當然不少得是SEGASATURN版的原創要素，務求令遊戲在完全移植之餘，亦迎合家用版玩者的需求。

新增要素

PLAY STYLE



遊戲保留《THE KING OF FIGHTERS'96》的固有特點PLAY STYLE，能隨玩者喜好來設定操控是SIMPLE MODE或是SPECIAL MODE，利用其它按鈕造出各種特殊操作，以及必殺技和超必殺技等。然而PLAY STYLE與前作最不同的地方是，前作中所有按掣式的必殺技和超必殺技，對應的均為重攻擊，但今次則會修改為輕攻擊，令初學者能更容易掌握遊戲系統，平衡玩者之間的操控性。

DEMO CUT



■簡化後的選人畫面

移植自NEO．GEO CD版的新項目，刪除遊戲本身的DEMO畫面，盡量以簡潔的方法表現，在縮短遊戲的讀碟時間之餘，又不損樂趣和遊戲性。

ART GALLERY

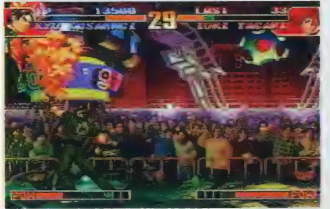


■收錄內容豐富的ART GALLERY

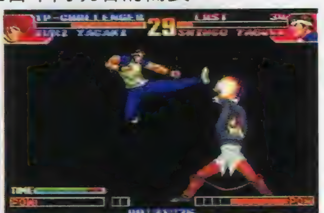
移植NEO．GEO CD版大受好評的新項目，當中有着由《THE KING OF FIGHTERS》製作人員筆下新追加的設定原畫和連外間刊物亦未曾連載的珍貴畫面，內容包羅萬有，不論是否鍾情《THE KING OF FIGHTERS》的玩者看罷後也會必然喜愛。

SCORE & TIME ・ SURVIVOR MODE

也是移植自NEO．GEO CD版的新項目，而與固有版本最不同的地方就是將單純的TIME ATTACK形式分裂為SCORE及TIME兩個項目，令SURVIVOR MODE更能迎合不同玩者的需要。



■SCORE SURVIVOR



■TIME SURVIVOR

PRACTICE MODE

SEGASATURN版《THE KING OF FIGHTERS'97》原創的新項目，能讓玩者選擇使用和對戰角色，以及其行動PATTERN等各項設定機能，除初學者可以對於困難的指令作特訓之外，上級者更可以利用此模式研究連續技，增進對戰實戰中的技巧。



■練習模式PRACTICE MODE

完全移植？

或許看到這裏，大部份的讀者相信都會有同樣的疑問『遊戲果真完全移植？』，而廠方所給的答案『是！』，經過多方面的測試後，當中性質與業務用街機版並無分別，其中簡略指令、空中追打，以至遊戲中曾出現過的BUG也完全移植，所以玩開業務用版本的玩者既不會不習慣，而家用版的玩者亦不會因此而樂趣大





共通系統・基本篇

基本操作（角色向右時）	
前進	→
後退、防禦	←
蹲下	↓ or ↘
蹲下、蹲下防禦	↙
垂直跳躍	↑
前方跳躍	↗
後方跳躍	↖
空中防禦	垂直或後方跳躍中↖ or ← or ↙
輕拳	A 掣
輕腳	B 掣
重拳	X 掣
重腳	Y 掣

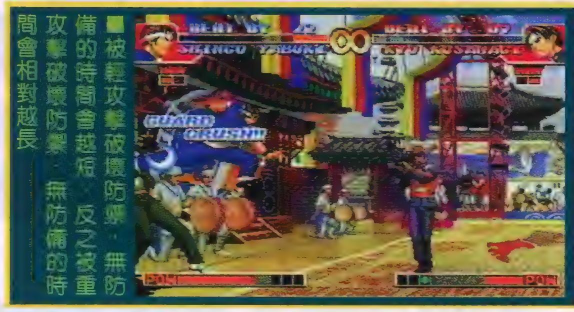
特殊操作	
BACK STEP	←←
挑發	B + X
吹飛攻擊	X + Y
空中吹飛攻擊	空中 X + Y
DOWN 迴避	倒地時 A + B
GUARD CANCEL 前緊急迴避動作	防禦狀態中 N or →+ AB 同按
GUARD CANCEL 後緊急迴避動作	防禦狀態中←+ AB 同按
GUARD CANCEL 吹飛攻擊	防禦狀態中 CD 同按
援護攻擊	角色氣絕暈眩或受擲技攻擊，出場前等待中的同伴於畫面內，而體力GAUGE量又比對手少時 ABC 同按


■雖然一應空中吹飛攻擊能蹲下防禦，但對實戰影響效果不大

共通系統・概念篇

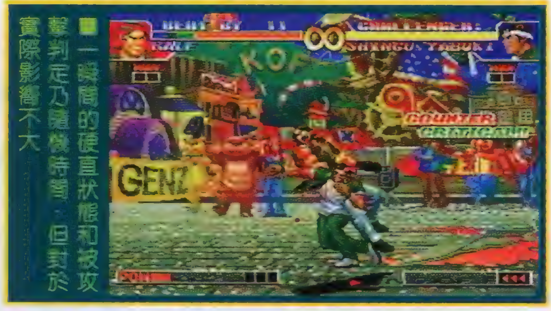
氣絕 & GUARD CRUSH

被對手攻擊擊中或擋格其攻擊，氣絕暈眩值和防禦耐久值便會增加，當總合累積超過所持的耐久值時，便會出現氣絕暈眩或防禦破壞的狀態。氣絕暈眩中，角色會強制倒地，而起身後會進入暈眩狀態，變成一定時間內無力防備，而透過控桿搖動和掣連打能縮短暈眩時間，亦可在特定的條件下使用援護攻擊阻止對手。至於防禦破壞則會令防禦狀態強制解除，除了出現瞬間空隙無防備狀態外，連原本持有POWER MAXIMUM狀態也會同遭解除。


■被輕攻擊破壞防禦，無防備的時間會越短，反之被重攻擊破壞防禦，無防備的時間會相對越長

COUNTER HIT & CRITICAL HIT

COUNTER HIT是擊潰對手特殊技、必殺技、MAXIMUM狀態中的通常技和DASH(ADVANCE MODE)，除攻擊力增強之外，對手在倒地前會再次出現被攻擊判定，此時能以任何方法作空中追打攻擊。而以特定必殺技、其特定的動作中擊中對手及隨機的情況下便會出現CRITICAL HIT，它除了將必殺技的攻擊力增加之外，更會令對手出現瞬間硬直狀態和被攻擊判定，能於此時出招作追打攻擊。


■一瞬間的硬直狀態和被攻擊判定乃隨機時間，但對於實際影響不大

援護攻擊

戰鬥中當角色氣絕暈眩或受擲技攻擊，出場前等待中的同伴於畫面內，而體力GAUGE量比又對手少時，便可以使用不存攻擊力的援護攻擊阻止對手。援護攻擊的成功率，是視乎角色之間的相性，它們共分為100、50、0％三種相性，假若援護攻擊成功率持有50％時，在ABC同按連打的情況下，後發角色説不定會作出援護攻擊；反之成功率100％的角色只會在氣絕中時作援護攻擊，而遭擲技攻擊時則會袖手旁觀。除此之外，成功率的原理與ADVANCED GAUGE STOCK相性繼承有着同樣的影嚮關係。

打擊防禦

遊戲中一部份的必殺技均設定持有打擊防禦的特性，在特定的動作和部位中出現防禦對手攻擊的判定，令防禦其後必殺技仍能持續進行，不論飛行道具或超必殺技亦只會計算防禦中的損耗。此外一點要注意的是，打擊防禦的防禦狀態中也同樣存有耐久值，當總合累積超過所能負苛的數值時防禦便會遭破壞，而必殺技亦會被中斷。


■打擊防禦將必殺技集攻防一體於一身



ADVANCED MODE

特殊操作	
小跳躍	瞬間輸入↖ or ↑ or ↗等方向
中跳躍	瞬間輸入↙ or ↓ or ↘或 DASH 後，再瞬間輸入↖or↑or↗等方向
大跳躍	瞬間輸入↙ or ↓ or ↘或 DASH 後，再持續輸入↖or↑or↗等方向
DASH	→→
POWER MAXIMUM 發動	持有 POWER GAUGE STOCK時 ABC 同按
前緊急迴避動作	N or→+ AB 同按
後緊急迴避動作	←+ AB 同按
解拆投技	投技判定成立前 AB 同按或控桿下要素方向再加任何攻擊掣

JUMP

ADVANCED MODE共有小、通常、中、大四種跳躍。小跳躍比通常跳躍高度為低，而飛距離和滯空時間亦較短，適合近接戰中攻擊使用；中跳躍橫向移動速度較小跳躍為高，而飛距離亦較通常跳躍為遠，適合中間距離近接使用；大跳躍橫向移動速度較通常跳躍為高，而飛距離亦是四者中最遠，適合一口氣往近接之用。

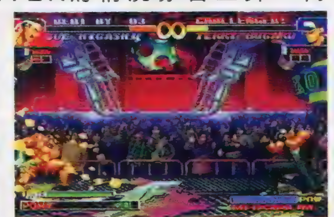
DASH

ADVANCED MODE獨有的特殊動作，能向一定距離前衝，若輸入前方以外的方向，便會解除硬直回復原來狀態。在DASH或停止硬直狀態前，能使用通常技和必殺技，但通常投技和防禦則在解除硬直前是不能成立，而DASH中持續輸入前方或斜下前方，能繼續保持DASH狀態，亦可先行輸入各技的指令。

POWER GAUGE & 超必殺技

在ADVANCED MODE之中的POWER GAUGE，是以使用必殺技、擋格對手必殺技，以及攻擊對手時而增加，當儲滿一條GAUGE量後，GUAGE旁邊的STOCK（綠色菱形）便會增加，每次最多可儲存三個，而STOCK的數量是主超必殺技、POWER MAXIMUM發動，以及各種GUARD CANCEL的使用。

在POWER MAXIMUM狀態中，POWER GAUGE上會出現TIME GAUGE，而發動時間是遊戲中的20秒，其攻擊力會是通常狀態中的1.25倍，但相對反動力亦同樣增加（即攻擊對手後強制推開的距離），被COUNTER的情況亦會上昇，而ADVANCED MODE中只可以在持有STOCK的情況下使用MAXIMUM超必殺技和GUARD CANCEL。此外，當先發角色戰敗，對後發相性STOCK增減亦有所影響，相性良好STOCK儲存量便會增加一個，普通的就維持現狀，惡劣的則會般盡失。



緊急迴避動作

迴避對手攻擊的動作，共分前轉和後轉兩種，動作開始直至完結時會出現無敵狀態，存有被投擲的判定，而於完結後便會出現瞬間空隙，易遭對手的連續技攻擊，但其最主要是迴避對手攻擊往其背後。另外，在DASH狀態中使用緊急迴避動作，比通常時移動距離亦會較長。



解拆投技

逃出投技的系統，但對於必殺投和部份通常投技（如摑技等）則起不了作用。



EXTRA MODE

特殊操作	
儲氣	ABC 持續同按
大跳躍	瞬間輸入↖ or ↑ or ↗等方向
STEP	→→
攻擊迴避	AB 同按

JUMP

EXTRA MODE共有通常和大兩種跳躍，形式與《'95》和ADVANCED MODE的通常及大跳躍相類。

STEP

EXTRA MODE的獨有特殊操作STEP，是為輕跳踏前的動作，能迴避位置較低的足拂攻擊，其狀態與空中跳躍相同，可使用空中必殺技，但距離和速度則相差甚遠，而着地時更會出現空隙。

POWER GAUGE & 超必殺技

EXTRA MODE中的POWER GAUGE量是以儲氣和被對手攻擊而增加，與前作《'96》相同，當儲滿GUAGE量之後，便會改為TIME GAUGE表現進入MAXIMUM狀態。而自方儲滿POWER GAUGE的MAXIMUM狀態時間為遊戲中的20秒，反之受攻擊達至MAXIMUM狀態的時間則為40秒。在POWER MAXIMUM狀態中能使用超必殺技或GUARD CANCEL，當體力餘下至八份一時，可無限制使用超必殺技，配合POWER MAXIMUM狀態更可以使用MAXIMUM超必殺技。



攻擊迴避

以側身的動作迴避對手的攻擊，動作開始至終結時全身無敵，但對於必殺投和通常投則起不了作用。





全角色技指令

主人公 TEAM

草薙 京

技指令表

投技

釟鑿	近敵時→ or ←+ X
一剎背負投	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

外式・轟斧 陽	→+ Y
外式・奈落落	跳躍中↓+ X
八拾八式	↘+ Y

必殺技

百式・鬼燒〔打〕	→↓↘+ A or X
R.E.D.KICK（七百七式・獨樂屠）	←↓↙+ B or Y
貳百拾貳式・琴月 陽	→↘↓↙←+ B or Y
七拾五式 改	↓↘→+ B ・ B or Y ・ Y
百拾四式・荒咬〔打〕	↓↘→+ A
百貳拾八式・九傷	荒咬動作中↓↘→+ A or X
百貳拾七式・八錆	荒咬往九傷動作中 A or X
	荒咬動作中→↘↓↙←+ A or X
百貳拾五式・七瀨	荒咬往九傷動作中 B or Y
	荒咬往八錆動作中 B or Y
外式・砌穿	荒咬往八錆動作中 A or X
百拾五式・毒咬〔打〕	↓↘→+ X
四百壹式・罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←+ A or X
四百貳式・罰詠	罪詠動作中→+ A or X
九百拾式・鵺摘	↓↙←+ A or X（上段當身時為外式・龍射，而下段當身則為外式・伏虎）

超必殺技

秘奧義 裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+ A or X
最終決戰奧義"無式"（三神技之壹）	↓↘→↓↘→+ A or X

大門五郎

技指令表

投技

十字締（近距離）	近敵時→ or ←+ X
摑叩付（遠距離）	近敵時→ or ←+ X
送足拂	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

玉潰	→+ A
頭上拂	↘+ X

必殺技

地雷震	→↓↘+ A or X
超受身	↓↙←+ B or Y
雲摑投	←↙↓↘→+ A
切株返	←↙↓↘→+ X
天地返	近敵時→↘↓↙←→+ A or X
超大外刈	近敵時→↓↘+ B or Y
根返	↓↘→+ B or Y
裏投	→↘↓↙←→+ B or Y

超必殺技

地獄極樂落・嵐之山	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+ A or X
根拔	近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+ B or Y
續・切株返	根拔中←↙↓↘→+ B or Y
根拔裏投	NORMAL 狀態，續・切株返動作中→↓↘+ B or Y
續・天地返	POWER MAXIUM 狀態，續・切株返動作中→↓↘+ B or Y

二階堂紅丸

技指令表

投技

CATCH UNDER SHOOT	近敵時→ or ←+ X
FRONT SULPEX	近敵時→ or ←+ Y
SPINNING KNEE DROP	空中近敵時↑以外+ X or Y

特殊技

JACK KNIFE KICK	→+ B
FLYING DRILL	跳躍中↓+ Y

必殺技

雷靭拳	↓↘→+ A or X
空中雷靭拳	跳躍中↓↘→+ A or X
真空片手駒	↓↙←+ A or X
SUPER 稻妻 KICK	→↓↘+ B or Y
居合蹴	↓↘→+ B or Y
反動三段蹴	→↘↓↙←+ B or Y
紅丸投	近敵時→↘↓↙←→+ A or X

超必殺技

雷光拳	↓↘→↓↘→+ A or X
ELECTRIGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+ A or X

餓狼伝說 TEAM

TERRY BOGARD

技指令表

投技

GRASPING UPPER	近敵時→ or ←+ X
BUSTER THROUGH	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

BACK KNUCKLE	→+ A
RISING UPPER	↘+ X

必殺技

BURNING KNUCKLE	↓↙←+ A or X
POWER WAVE	↓↘→+ A or X
CRACK SHOT	↓↙←+ B or Y
RISING TACKLE〔打〕	→↓↘+ A or X
POWER DUNK	→↓↘+ B or Y
POWER CHARGE	←↙↓↘→+ B or Y

超必殺技

POWER GEYSER	↓↙←↙→+ A or X
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+ B or Y

ANDY BOGARD

技指令表

投技

剛臨・改	近敵時→ or ←+ X
抱投	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

上顎	→+ B

必殺技

斬影拳	↙→+ A or X
我彈幸	斬影拳擊中時↓↘→+ A or X
飛翔拳	↓↙←+ A or X
昇龍彈	→↓↘+ A or X
空破彈	←↙↓↘→+ B or Y
擊壁背水掌	近敵時←↙↓↘→+ A or X
幻影不知火	跳躍中↓↘→+ B or Y
幻影不知火・下顎	幻影不知火着地中 A or X
幻影不知火・上顎	幻影不知火着地中 B or Y

超必殺技

超裂破彈	↓↙←↙↓↘→+ B or Y
飛翔流星拳	↓↘→↓↘→+ A or X

JOE HIGASHI 東丈

技指令表

投技

膝地獄	近敵時→ or ←+ X
LEG THROUGH	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

LOW KICK	→+ B
SLIDING	↘+ B

必殺技

HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+ A or X
爆烈拳	A or X 擊連打
爆烈拳 FINISH	爆烈拳中↓↘→+ A or X
TIGER KICK	→↓↘+ B or Y
SLASH KICK	←↙↓↘→+ B or Y
黃金之踵	↓↙←+ B or Y

超必殺技

SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+ A or X
爆烈 HURRICANE TIGER踵	↓↘→↘↓↙←+ A or X

'97 SPECIAL TEAM

山崎龍二

技指令表

投技

締上	近敵時→ or ←+ X
亂投	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

打刺	→+ A

必殺技

蛇使・上段	↓↙←+ A
蛇使・中段	↓↙←+ B
蛇使・下段	↓↙←+ X
蛇使 CANCEL	蛇使中 Y
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+ B or Y
倍返	↓↘→+ A or X
制裁之匕首	→↓↘+ A or X
爆彈 PACHIKI	近敵時←↙↓↘→+ A or X
撒砂	→↓↘+ B or Y

超必殺技

GUILLOTINE	↓↘→↓↘→+ A or X
DRILL	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or X連打
DRILL LEVEL 2	喊叫中（48/ 60秒以內）擊連打四次以上
DRILL LEVEL 3	喊叫中（48/ 60秒以內）擊連打八次以上
DRILL LEVEL 4	喊叫中（48/ 60秒以內）擊連打十二次以上

BLUE MARY

技指令表

投技

VICTOR 投	近敵時→ or ←+ X
HEAD THROW	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

HAMMER ARCH	→+ A
CLIMBING ARROW	↘+ B

必殺技

SPIN FALL	↓↘→+ B or Y
M.SPIDER	↓↘→+ A or X
STRAIGHT SLICER	←儲→+ B or Y
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER擊中時↓↘→+ B or Y
VERTICAL ARROW	→↓↘+ B or Y
M.SNATCHER	VERTICAL ARROW 擊中時→↓↘+ B or Y
M.REVERSE FACE LOCK	↓↙←+ B
M.HEAD BASTARD	↓↙←+ Y
BACK DROP REAL	近敵時←↙↓↘→+ A or X

超必殺技

M.TYPHOON	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or Y
M.SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+ A or X
M.DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+ B or Y

BILLY KANE

技指令表

投技

地獄落	近敵時→ or ←+ X
本釣投	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

大回轉蹴	→+ A
棒高跳蹴	→+ B

必殺技

三節棍中段打	←↙↓↘→+ A or X
火炎三節棍中段打	三節棍中段打擊中時↓↘→+ A or X
旋風棍	A 擊連打
集點連破棍	X 擊連打
強襲飛翔棍	→↓↘+ B or Y
火龍追擊棍	↓↙←+ B
水龍追擊棍	↓↙←+ Y
旋圓殺棍	→↓↘+ A or X

超必殺技

超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+ A or X
大旋風	↓↘→↓↘→+ A or X



龍虎之拳 TEAM

ROBERT GARCIA

技指令表

投技	
龍跳腳	→or←+X
首切投	→or←+Y

特殊技	
龍翻蹴	→+B

必殺技	
龍擊拳	↓↘→+A or X
龍牙	→↓↘+A or X
飛燕旋風腳	→↘↓↙←+B or Y
飛燕龍神腳	跳躍中↓↙←+B or Y
極限流連舞腳	近敵時←↙↓↘→+B or Y
龍斬翔	→↓↘+B or Y

超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or X
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or X
無影疾風重段腳	↓↘→↓↘→+B or Y

坂崎 由里

技指令表

投技	
鬼張手	→or←+X
SILENT投	→or←+Y
燕落	空中近敵時↑以外+X or Y

特殊技	
燕翼	→+B

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or X
空牙(由里超UPPER)	→↓↘+A or X
裏空牙(DOUBLE由里超UPPER)	重空牙着地時→↓↘+A or X
雷煌拳	↓↘→+B or Y
百烈掌擊	→↘↓↙←+A or X
飛燕疾風拳(由里超KNUCKLE)	↓↙←+A or X
飛燕旋風腳(由里超回蹴)	↓↙←+B or Y

超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or Y
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or X
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+A or X

坂崎 獠

技指令表

投技	
谷落	→or←+X
巴投	→or←+Y

特殊技	
冰柱割	→+A

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or X
虎砲	→↓↘+A or X 猛虎・雷神剛擊中時→↓↘+A or X
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B or Y
極限流連舞拳	近敵時←↙↓↘→+A or X
猛虎・雷神剛〔打〕	↓↙←+A or X
猛虎・雷神刹	↓↘→+B or Y

超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or X
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or X
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or X

怒 TEAM

LEONA

技指令表

投技	
LEONA CRUSH	近敵時→or←+X
ODER BUCKLER	近敵時→or←+Y
HEIDERN INFERNO	空中近敵時↑以外+X or Y

必殺技	
MOON SLASHER	↓儲↑+A or X
GROUND SABER	←儲→+B or Y
(追加技)	重 GROUND SABER中→Y
X-CALIBER	↓儲↑+B or Y
BALTIC LAUNCHER	←儲→+A or X
EYE SLASHER	↓↙←+A or X

超必殺技	
V SLASHER	跳躍中↓↘→↘↓↙←+A or X
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B or Y
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→+A or X

CLARK

技指令表

投技	
GERMAN投	近敵時→or←+X
FISHERMAN BUSTER	近敵時→or←+Y
DEATH LAKE DRIVE	空中近敵時↑以外+X or Y

特殊技	
STOMPING	→+B

必殺技	
VULCAN PUNCH	A or X掣連打
ROLLING CRADLER(必殺投)	←↙↓↘→+A or X
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER(必殺投)	近敵時←↙↓↘→+B or Y
NAPALM SLETCH(必殺投)	→↓↘+A or X
FRANKEN STEINER(必殺投)	→↓↘+B or Y
FLASHING ELBOW	必殺投中↓↘→+A or X

超必殺技	
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or X
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or Y

RALF

技指令表

投技	
DYNAMITE HEAD BAT	近敵時→or←+X
NORTHERN LIGHT BOOM	近敵時→or←+Y

必殺技	
VULCAN PUNCH	A or X掣連打
GATLING ATTACK	←儲→+A or X
急降下爆彈PUNCH	↓儲↑+A or X 跳躍中↓↘→+A or X
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→+B or Y
RALF KICK	←儲→+B or Y

超必殺技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A or X
騎馬VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B or Y
GALACTIC PHANTOM	↓↘→↓↘→+A or X

KIM TEAM

金 家藩

技指令表

投技	
首極落	近敵時→or←+X
殺腳投	近敵時→or←+Y

特殊技	
TORA・YOPUCHAGI(虎呼腿)	→+A
NERICHAGI(練腿)	→+B

必殺技	
飛燕斬	↓儲↑+B or Y
(追加技)	重飛燕斬↓+Y
半月斬	↓↙←+B or Y
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or Y
流星落	←儲→+B or Y
空砂塵	↓儲↑+A or X

超必殺技	
鳳凰腳	↓↙←↙→+B or Y 跳躍中↓↙←↙→+B or Y
鳳凰天舞腳	跳躍中↓↘→↘↓↙←+B or Y

蔡 寶奇

技指令表

投技	
頭乘刺	近敵時→or←+X
下血突	近敵時→or←+Y

特殊技	
二段斬	→+A
通魔蹴	→+B

必殺技	
龍捲疾風斬	↓儲↑+A or X
飛翔空裂斬	↓儲↑+B or Y(按着掣後攻擊)
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or Y
旋風飛猿刺突	←儲→+B or Y
方向轉換	旋風飛猿刺突或飛翔空裂斬中方向加攻擊掣
疾走飛翔斬	←儲→+A or X

超必殺技	
真!超絕龍捲真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or X
鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or Y

陳 國漢

技指令表

投技	
破顏擊	近敵時→or←+X
鎖締	近敵時→or←+Y

特殊技	
轢逃	↘+A

必殺技	
鐵球粉碎擊〔打〕	←儲→+A or X
鐵球大回轉	A or X掣連打
鐵球飛燕斬	↓儲↑+B or Y
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→+X

超必殺技	
鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A or X
鐵球大壓殺	↓↘→↓↘→+A or X



新女性格鬥家 TEAM

KING

技指令表

投技

HOLD RUSH	近敵時→ or ←+ X
HOOK BUSTER	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

SLIDING KICK	↘+ Y

必殺技

VENOM STRIKE	↓↘→+ B or Y
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→+ B or Y
TRAP SHOT	→↓↘+ B or Y
TORNADO KICK	→↘↓↙←+ B or Y
SURPRISE ROSE	→↓↘+ A or X
MIRAGE KICK	←↙↓↘→+ B or Y

超必殺技

ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+ B or Y
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+ B or Y

不知火 舞

技指令表

投技

不知火剛臨	近敵時→ or ←+ X
風車崩	近敵時→ or ←+ Y
夢櫻	空中近敵時 ↑以外+ X or Y

特殊技

紅鶴之舞	↘+ B

必殺技

花蝶扇	↓↘→+ A or X
龍炎舞	↓↙←+ A or X
飛翔龍炎陣	→↓↘+ B or Y
必殺忍蜂	←↙↓↘→+ B or Y
飛鼯之舞	↓儲↑+ A or X（按着掣後攻擊）
	跳躍中↓↙←+ A or X
白鷺之舞	→↓↘+ A or X

超必殺技

超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+ B or Y
鳳凰之舞	↓↙←↓↙←+ A or X
水鳥之舞	↓↘→↓↘→+ A or X

神樂千鶴

技指令表

投技

令月	近敵時→ or ←+ X
回天	近敵時→ or ←+ Y

必殺技

百活・天神之理	→↓↘+ A or X
貳百拾貳活・神速之祝詞	→↘↓↙←+ A or B or X or Y
貳百拾貳活・神速之祝詞・天瑞	神速之祝詞動作中↓↙←+ A or B or X or Y
百八活・玉響之瑟音	←↙↓↘→+ A or X
貳百拾貳活・乙式・頂門之一針	↓↘→+ A or B or X or Y

超必殺技

裏面八拾伍活・零技之礎	↓↙←↙↓↘→+ A or X
裏面壹活・三籟之布陣	↓↘→↓↘→+ B or Y

PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宮 ATHENA

技指令表

投技

BIT THROUGH	近敵時→ or ←+ X
PSYCHIC THROUGH	近敵時→ or ←+ Y
PSYCHIC SHOOT	空中近敵時 ↑以外+ X or Y

特殊技

連還腿	→+ B
PHENIX BOOM	跳躍中↓+ B

必殺技

PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+ A or X
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←+ A or X
v PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+ B or Y
PSYCHO SWORD	→↓↘+ A or X
空中 PSYCHO SWORD	跳躍中→↓↘+ A or X
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+ B or Y
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敵時←↙↓↘→+ X

超必殺技

SHINING CRYSTAL BIT	←→↘↓↙←+ A or X
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT中↓↙←+ A or X
空中 SHINING CRYSTAL BIT	跳躍中←→↘↓↙←+ A or X
空中 CRYSTAL SHOOT	空中 SHINING CRYSTAL BIT 中↓↙←+ A or X
PHOENX FANG ARROW	跳躍中↓↘→↓↘→+ A or X

椎拳崇

技指令表

投技

發勁	近敵時→ or ←+ X
巴投	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

虎撲手	→+ A
後旋腿	→+ B

必殺技

超球彈	↓↙←+ A or X
龍顎碎	←↓↙+ B or Y
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+ A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+ X
龍爪擊	跳躍中↓↘→+ A or X
龍連打	近敵時→↓↘+ A or X（X掣連打）

超必殺技

神龍凄煌裂腳	↓↘→↘↓↙←+ B
神龍天舞腳	↓↘→↘↓↙←+ Y
仙氣發勁	近敵時↓↘→↓↘→+ A or X
食肉饅	↓↙←↓↙←+ A or X

鎮元齋

技指令表

投技

強飲酒	近敵時→ or ←+ X
逆腳投	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

醉步飄簞襲	→+ A

必殺技

瓢簞擊	↓↙←+ A or X
柳燐蓬萊〔打〕（只限輕攻擊）	→↓↘+ A or X
回轉的空突拳	←↙↓↘→+ B or Y 醉管卷翁中→+ B or Y 望月醉中→+ B or Y
醉管卷翁	↓↘→+ A or X
蝶龔鯱魚	醉管卷翁中→+ A or X
望月醉	↓↙←+ B or Y
龍蛇反翢	望月醉中↑+ B
鯉魚反翢	望月醉中↑+ Y

超必殺技

轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+ A or X
轟炎招來	↓↘→↘↓↙←+ A or X

NEW FACE TEAM

七枷 社

技指令表

投技

LIVER BLOW	近敵時→ or ←+ X
HATCHET THROUGH	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

STEP SIDE KICK	→+ B

必殺技

MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←+ A or X
UPPER DUEL〔打〕	→↓↘+ A or X
SLEDGE HAMMER	↓↙←+ A or X
JET COUNTER	←↙↓↘→+ A or X

超必殺技

MILLION BUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→+ A or X
FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→+ A or X（可按着儲勁）

SHERMIE

技指令表

投技

SHERMIE FLASH・ORIGINAL	近敵時→ or ←+ X
FRONT FLASH	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

SHERMIE STAND	→+ B

必殺技

SHERMIE SPIRAL	近敵時←↙↓↘→+ A or X
SHERMIE WHIP	→↓↘+ B or Y
SHERMIE SHOT	←↙↓↘→+ B or Y
AXEL SPIN KICK	↓↙←+ B or Y

超必殺技

SHERMIE FLASH	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+ A or X
SHERMIE CANIVAL	近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+ A or X

CHRIS

技指令表

投技

STEP TURN	近敵時→ or ←+ X
AERIAL DROP	近敵時→ or ←+ Y

特殊技

SPINNING ARRAY	→+ A

必殺技

SLIDE TOUCH	↓↘→+ A or X
HAUNTING AIR	→↓↘+ B or Y
SHOOTING DANCER・THRUST	→↘↓↙←+ A or X
SHOOTING DANCER・STEP	→↘↓↙←+ B or Y
GLIDER STAMP	跳躍中↓↘→+ B or Y

超必殺技

TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←+ B or Y
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+ A or X



TEAM EDIT 專用角色

矢吹真吾

技指令表

投技

技名	指令
釖鑯	近敵時→or←+X
一剎背負投・不完全	近敵時→or←+Y

特殊技

技名	指令
外式・轟斧 只要堅定	→+B

必殺技

技名	指令
百式・鬼燒 未完成	→↓↘+A or X
百拾四式・荒咬 未完成	↓↘→+A
百拾五式・毒咬 未完成	↓↘→+X
百壹式・朧車 未完成	↓↙←+B or Y
真吾KICK	←↙↓↘→+B or Y

超必殺技

技名	指令
外式・駈鳳麟	↓↘→↓↘→+A or X
BURNING真吾	↓↙←↙↓↘→+A or X

八神 庵

技指令表

投技

技名	指令
逆剝	近敵時→or←+X
逆逆剝	近敵時→or←+Y

特殊技

技名	指令
外式・夢彈	→+A・A
外式・轟斧 陰"死神"	→+B
外式・百合折	跳躍中←+B

必殺技

技名	指令
百式・鬼燒	→↓↘+A or X
貳百拾貳式・琴月 陰	→↘↓↙←+B or Y
百貳拾七式・葵花	↓↙←+A or X(可連續輸入三次)
屑風	近敵時←↙↓↘→+A or X
百八式・闇拂	↓↘→+A or X

超必殺技

技名	指令
禁千貳百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or X
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A or X

隱藏角色

'94草 京

技指令表

投技

技名	指令
(金八HATSU)	近敵時→or←+X
一剎背負投	近敵時→or←+Y

特殊技

技名	指令
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落	跳躍中↓+X
八拾八式	↘+Y

必殺技

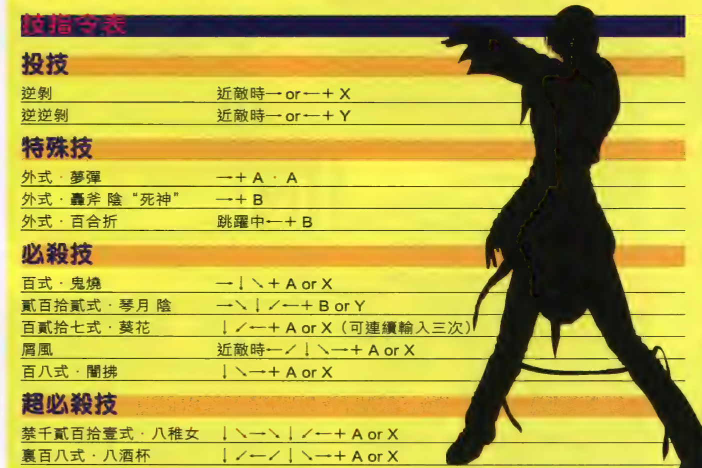
技名	指令
百式・鬼燒	→↓↘+A or X
百八式・闇拂	↓↘→+A or X
百壹式・朧車	→↓↙+B or Y

超必殺技

技名	指令
祕奧義 裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or X

覺醒

在月之夜藉着大蛇之血而發狂的庵



技指令表

投技

技名	指令
逆剝	近敵時→or←+X
逆逆剝	近敵時→or←+Y

特殊技

技名	指令
外式・夢彈	→+A・A
外式・轟斧 陰"死神"	→+B
外式・百合折	跳躍中←+B

必殺技

技名	指令
百式・鬼燒	→↓↘+A or X
貳百拾貳式・琴月 陰	→↘↓↙←+B or Y
百貳拾七式・葵花	↓↙←+A or X(可連續輸入三次)
屑風	近敵時←↙↓↘→+A or X
百八式・闇拂	↓↘→+A or X

超必殺技

技名	指令
禁千貳百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or X
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A or X

在闇之中藉着大蛇之血而覺醒的LEONA

技指令表

投技

技名	指令
LEONA CRUSH	近敵時→or←+X
ODER BUCKLER	近敵時→or←+Y
HEIDERN INFERNO	空中近敵時↑以外+X or Y

必殺技

技名	指令
MOON SLASHER	↓儲↑+A or X
GROUND SABER	←儲→+B or Y
(追加技)	重GROUND SABER中→Y
X-CALIBER	↓儲↑+B or Y
BALTIC LAUNCHER	←儲→+A or X
EYE SLASHER	↓↙←+A or X

超必殺技

技名	指令
V SLASHER	跳躍中↓↘→↘↓↙←+A or X
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B or Y
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→+A or X

OROCHI TEAM

OROCHI八傑集・四天王之一 掌管"地"

「乾枯大地之社」

技指令表

投技

技名	指令
縛	近敵時→or←+X
羃	近敵時→or←+Y

特殊技

技名	指令
鉞	→+B

必殺技

技名	指令
哽大地	近敵時→↘↓↙←→+A or X
淬大地	近敵時←↙↓↘→+A or X
躍大地	←↙↓↘→+B or Y
挫大地	↓↙←+A or X

超必殺技

技名	指令
荒大地	近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+A or X
吼大地	↓↘→↓↘→A or X
暗黑地獄極樂落	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or X

OROCHI八傑集・四天王之一 掌管"雷"

「荒狂電光的SHERMIE」

技指令表

投技

技名	指令
爆雷	近敵時→or←+X
影雷	近敵時→or←+Y

特殊技

技名	指令
鉤雷	→+B

必殺技

技名	指令
咫薙之鞭	↓↙←+A or X
斜日之踊	↓↙←+B or Y
無月之雷雲	←↙↓↘→+A or B or X or Y
雷神之杖	跳躍中↓↘→+B or Y

超必殺技

技名	指令
宿命幻影振子	↓↙←↙↓↘→+B or Y
暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+A or X

OROCHI八傑集・四天王之一 掌管"炎"

「控火之CHRIS」

技指令表

投技

技名	指令
血之罰	近敵時→or←+X
天之罪	近敵時→or←+Y
特殊技	
無用之斧	→+A

必殺技

技名	指令
屠鏡之炎	↓↙←+A or X
摘月之炎	→↓↘+A or X
咬四肢之炎	近敵時←↙↓↘→+A or X
射太陽之炎	↓↘→+A or X

超必殺技

技名	指令
拂大地之業果	↓↘→↓↘→+A or X
暗黑大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or X



——特別版——
サクラ大戰2 Sakura Wars
PRESS START BUTTON

Text：積奇

SLG	製造商：SEGA	發售日：4月4日
MEM	售價：6800日圓	SEGA SATURN

櫻大戰2 ~求你別死去~

發售日逐漸迫近，最新的資料現在公開！！

『2』的最新戰鬥系統完全公開！

之前數期介紹了新人物和戰鬥系統等，而這次要說的便是新追加的作戰指令、新必殺攻擊和極惡秘密組織「黑鬼會」的真面目！！

整個故事除了戀愛部份外，最重要的當然便是這個模擬戰鬥了！除了移動、攻擊、防禦等系統外，這次要說的便是沒有回數限制的情報系統「情報」「順番」「上空」，而特殊系統「隊長」「通信」，和「保護（かぼう）」則亦仍然健在。

順番（順序）指令

這是一個可以知道各機體行動次序的指令。由於上集的「全体」指令除了可看見自己的機體外，敵人的機體亦包括其中，而行動的次序亦容易使人覺得混亂，因此今集便追加了這個「順番」指令。相比起前作，自己和敵人的行動次序一目了然，戰略性亦隨之而增加了。


前作
■「全體」指令可確認機體的耐久力、氣合值等。



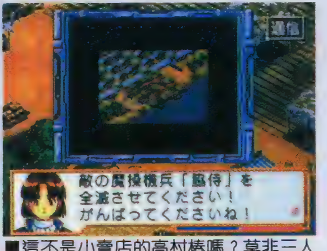
■『2』刪除了全體指令，取而代之的是「順番」指令。

通信指令

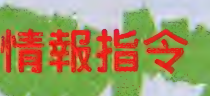
把前作的「全体」和「相談」合二為一的便是這個「通信」指令。可使用「上空」把全體地圖縮小來觀察戰局，敵我倆方也會清楚顯示。戰鬥前最少要看一次，便能有效的運用戰術了。


前作

■「相談」指令使用時的畫面。副司令藤枝亞矢芽正向大神發出指示。



■這不是小賣店的高村椿嗎？莫非三人娘最初便會參加戰鬥？



情報指令

選擇這個指令，再把游標移往指定的機體，便會顯示操縱者、耐久力和氣合值等資料，所有與戰鬥有關的項目也可於這裡找到。

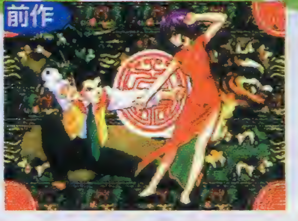

前作
■除了「隊長」的表示外，其餘大致相同。

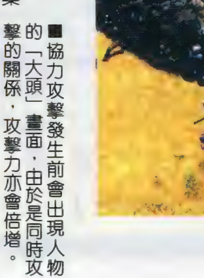


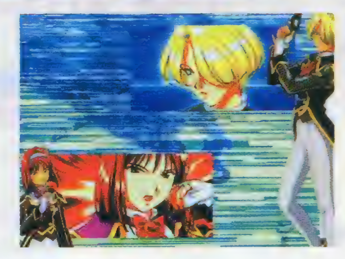
■「隊長」這個項目，是會受到隊長指令所影響。

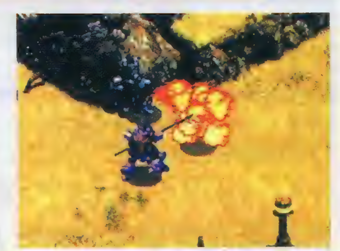
這是最新的攻擊系統！！

直至現在所介紹的戰鬥指令全是以補助為主，與直接攻擊和防禦沒有關係。而現在要說的便是有關攻擊的最新情報，「協力攻擊」是也！只要攻擊隊員的攻擊範圍和另一隊員的攻擊範圍重疊的話，這個協力攻擊便會有一定機率出現（亦代替了上一集隨機出現的必殺一擊）。


前作
■前作的合體攻擊和今集的協力攻擊相類似。於特定條件下發生，威力相當之大啊！


■只要攻擊範圍和隊友重疊，出現這個閃光的話，「協力攻擊」便會出現，而協力隊員的行動回數是沒有變化的。


■協力攻擊發生前會出現人物的「大頭」畫面，由於是同時攻擊的關係，攻擊力亦會倍增。

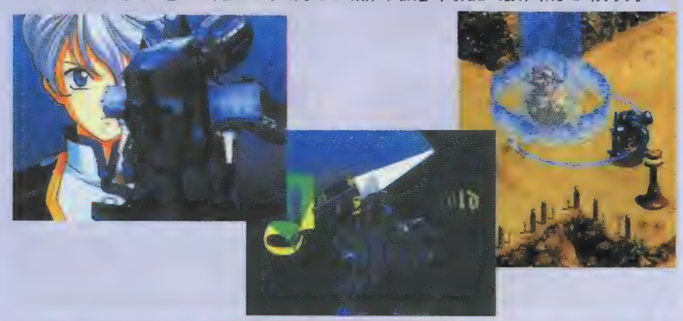

■把敵機擊破了！小心佈陣的話，協力攻擊發生的機率亦會上升。

使戰鬥場面更華麗的新必殺攻擊！！

由於戰局的不斷變化，隨時都有生命危險的花組們，「必殺攻擊」便是他們的護身符。而今集他們的必殺攻擊亦會大幅強化，以應付新的敵人。

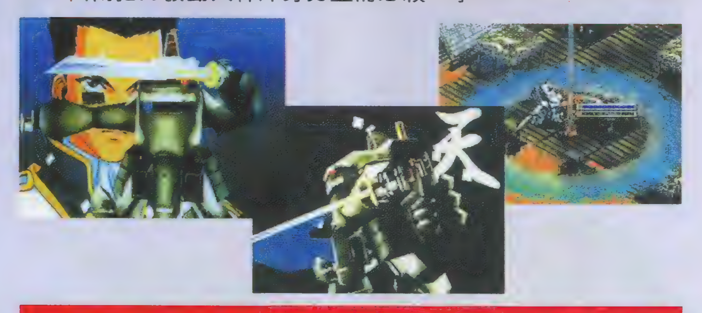
必殺攻擊介紹一　利尼（DUST • LINE GOLD）

「線之黃金」是利尼以其得意武器「槍」向敵人發出的必殺攻擊。



必殺攻擊介紹二　大神一郎（狼虎滅卻 天地一矢）

由兩把刀發動大神渾身力量的必殺一擊。



必殺攻擊介紹三　真宮寺櫻（破邪劍征 櫻花霧翔）

由北神一刀流的「櫻花放神」開始，再進化成神武的「櫻花亂舞」，而最新的便是這招「破邪劍征 櫻花霧翔」。



必殺攻擊介紹四　愛麗絲（愛麗絲的可愛小熊）

愛麗絲的必殺攻擊仍然和上集一樣是用來回復的。



必殺攻擊介紹五　李紅蘭（雀牌ROBOT）

由機體的左右發出發出大型的麻雀作為攻擊，和導彈相類似。



帝國華擊團的新敵人！「黑鬼會」的真面目！！

直至現在，黑鬼會這個名字和帝都也有着莫大關連，而現在其內部成員由「鬼王」率領的「五行眾」已相繼暴光！黑鬼會的成員全是具有妖力的強化戰士，擁有超乎常人戰鬥力。而這次會集中介紹其中3個成員，相信整個黑鬼會幹部會有6人以上組成，由於其動機不明，直至現在還是一個迷之組織。



■這便是死天王，中間的「葵叉丹」便是上集的最後敵人。

黑鬼會幹部　鬼王

常常以鬼面示人。除了真面目和姓名外，其餘年齡、身高、體重和國籍等一概不詳。五行眾便是由其率領，而他本身並非五行眾之一。



■流露着其怪氣息的鬼王。

五行眾筆頭　金剛

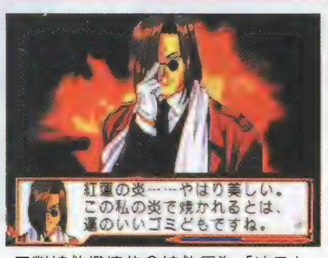
自稱為「五行眾筆頭」的金剛，和名字一樣擁有剛鐵一般的力量。是一名行動派，其劍術十分高超，「好戰份子」當之無愧。



■稱之為「筆頭」的便是這個金剛。

黑鬼會五人眾　火車

是一名高傲的戰術家。能自由操縱火焰，對作戰有絕對自信，十分注重外表。為了達到目的會不擇手段，對達成目的十分執着。



■對被他燃燒的會被他稱為「垃圾」。

黑鬼會五人眾　土蜘蛛

擁有6條手臂，自認為獸類的她，把打倒敵人視為狩獵一樣。由於長相奇怪，自幼便受盡奇異眼光，對受歡迎的花組十分憎恨。



■屬於戰鬥型的她，和金剛十分相似。



截稿前的最新資料！這是正式的OPENING啊！！

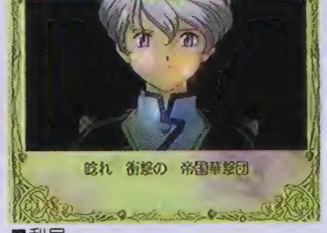

■大神一郎。



■櫻！



■在玫瑰花園中的織姬。



■利尼。



■在空中的馬利亞。



■於降下的途中發炮。



■李紅蘭。



■導彈發射！



■完奈。



■無論是地上或空中，依靠的也是自己的剛拳。



■壽美麗。



■於空中飛舞的長刀。

充滿迫力的空戰畫面！

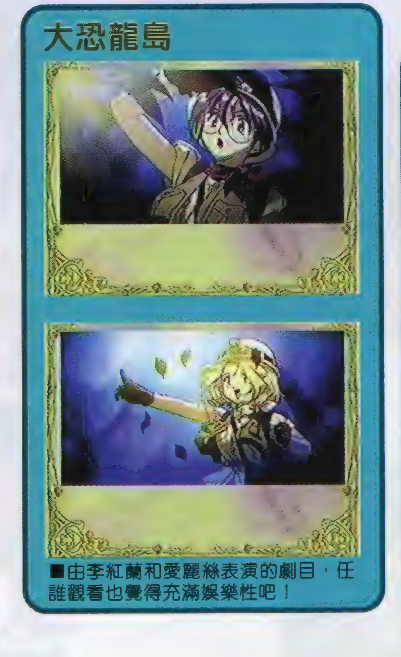
由OPENING可看見操縱着戰艦的還是「帝劇三人娘」，而今集的戰艦會叫什麼名字呢？內部的構造會是怎樣？現時為止還是未明。但單是觀看光武改在空中飛舞已覺充滿迫力，靈子甲冑和魔操機兵的CG動畫也十分美麗啊！



令人注目的劇中劇！

帝國華擊團為了隱藏身份，平時會在大帝國劇場內表演舞台劇的。而她們表演的劇目也相當受歡迎，像上集的「MY • FAIR • LADY」和「翼」等，同一劇目一個月會表演十場的。而今集表演的劇目共有4個，每季變動一次。以圖片來看，前作大受好評的「大恐龍島」將會以續篇登場吧！

大恐龍島


■由李紅蘭和愛麗絲表演的劇目，任誰觀看也覺得充滿娛樂性吧！

……？


■拿着法杖的完奈和壽美麗的表演，會是怎樣的一個劇呢？

第一話　萌芽的帝都



這天，大神一郎正受米田一基之要請，在一條船上商談有關新工作（帝國華擊團•對降魔迎擊部隊•花組）的事，而大神亦當然立即接受了。期間更被問及掛念着誰，而這時小弟便選了「阿櫻」。剛說完不久，便聽見她從遠處呼叫主角的名字。問侯一番後，米田便叫櫻帶主角回總部了。回到劇場，愛麗絲便急不及待的出來迎接了。可惜的是各人也分散了，壽美麗因爺爺病倒而回家，完奈回到沖繩修練，馬利亞因工作去了紐約，而李紅蘭則因工作而往花組分部，各人也要到夏天才會回來。為了填寫到任書，大神便到事務室去了，裝修過的事務室果然不同凡響呢！

大家為了慶祝這天而舉行了一個歡迎會，而新的角色便在這時侯出場了，她便是織姬！歡迎會過後利用通訊機和李紅蘭、完奈、壽美麗和馬利亞作了短暫的通訊（紅蘭的發明真厲害）。第二天，大神如往常一樣處理着劇場的傳票，這時愛麗絲突然走來告知大神織姬和櫻正於劇場內吵架，當大神趕到的時候，警報亦突然響起了……。



■在船上的米田。



■愛麗絲十分開心啊！



■事務室也轉變了。


■新組員織姬的登場。



■李紅蘭的新發明。


■可作多人通話呢！



■正在整理傳票的大神。

■警報於這時響起了。

第二話　愛麗絲的信



戰鬥過後，米田一基便不知去向了。而一個月之後紅蘭的通訊器突然發出訊號，正是米田。他叫大神下去作戰室，說上個月來襲的敵人名叫山崎真之介。而於十四年前帝國陸軍已有對降魔部隊，而這亦是現在帝擊的前身，為這部隊設計靈子甲胄的正是山崎，可是降魔大戰後山崎便失蹤了。由於上月的戰爭過後，山崎因任務失敗，於現場被一名帶面具的神秘人所殺，因此米田認為這次的新敵人便是這班人。

米田告訴大神於這天12時會再有一名新隊員加入，聽了之後大神和花組各隊員便決定舉行一個歡迎會歡迎了。於劇場內行了一會，遇上一位不知名的少女，和她聊天一會她便走了，會是誰呢？新加入的組員終於來了！愛麗絲為了先睹為快，便一支箭似的沿着樓梯滑下去了。正滑至途中之際，發現櫻正在樓梯下，於是愛麗絲便一個筋斗跳開，而接着她的正是新加入的利尼。正當大家想和他打招呼的時候，他卻說除了有任務外都會留在房間的（真沒意思）。在歡迎會中發現原來織姬和利尼是認識的，而米田亦介紹了他的新助手給各位認識（正是剛才的陌生女人呢）。正當大家正在高興的時侯，警報又再次響起了……。



■與米田的通訊。



■山崎真之介。



■這個陌生的女子便是今集米田的助手。



■愛麗絲非常興奮。


■滑下去了！


■小心啊，是櫻呀！


■危急關頭新組員利尼的出現。



■歡迎會的途中，警報響起了。





DEAD OR ALIVE

OFFICIAL PRODUCT

TEXT BY: 小健健

FIG | 製造商: TECMO 容量: CD-ROM
售價: 358港元 記憶: 1 BLOCK 對應DUAL SHOCK
MEM | 2P | PlayStation

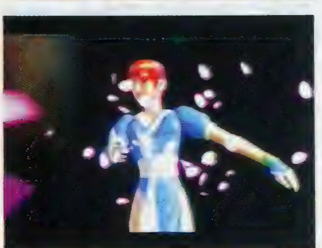
© TEMCO LTD. 1996 1998

一起發掘！PlayStation版的遊戲元素！

《DEAD OR ALIVE》可說是TECMO近年的代表作，自去年推出SATURN版大受好評後，(尤是男玩者……)在今年春其PlayStation版亦告推出。而大家都知道PlayStation的多邊型製作能力是較SATURN的為高，而在SATURN已有這麼高的水準，來到PlayStation又會是怎樣呢？而在今期中，我會為大家介紹一下PlayStation版《DEAD OR ALIVE》的特點及BASS的全招表。至於其他角色的攻略及招表，可參考第60期的《遊戲誌》。(哈哈，那份攻略也寫得蠻全面的)









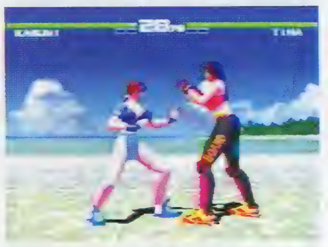
CHECK POINT 1：

畫面之解像度：

明顯的PlayStation版有更高的解像度，這不論是人物及背景的表現。而且人物衣服及肌肉的表現更為自然。(尤是女孩子的皮膚看起上來更滑……)除此之外，畫面之PIXELS更為細微，令畫面的真實感大增。



■這就是SATURN版的畫面。



■PlayStation版的畫面，解像度明顯高些。

這就是PlayStation的實力！光源處理！

大家在玩SATURN版時可能沒有留意，其實它是沒有處理光源效果的，即是遊戲中光源沒有變化。不過PlayStation版就不同了，不但光源會以不同的角度照射過來，令到角色的肌理有明暗之分。而且在一些特定的場景(如DISCO)，由於有不同顏色的光射到角色身上，再加上角色本身的衣物顏色，令到其表面衍生出另一種顏色。(呀，好像很複雜的)



■SATURN版的畫面，角色的影子永遠在其腳下的。



■PlayStation版的光源會有不同的角度射來，故此影子也會向光源的反方向伸展。



■地板射出來的光，會由角色的身上反射出來，十分細緻啊。

永遠去不到盡頭的場景？

在SATURN版中，所有場景也是由業務用版的為藍圖，再重新製作。所以遊戲中是會有RING OUT，而跌落DANGER ZONE會被炸到半天高就不在話下了。不過來到PlayStation版，所有場景都是重新製作的，故此跟SATURN有很大的分別。不過最重要的是，由於PlayStation版中再不用對戰台，取而代之的是像《鐵拳》或《STREET FIGHTER EX》般的無限背景。所以在這遊戲內是不會RING OUT的。

除此之外，DANGER ZONE的表現跟SATURN版的也有很大的分別。SATURN版的DANGER ZONE就活像一個石油氣爐，不停會有煙冒出；而PlayStation版的DANGER ZONE跟其他地板可沒有十分明顯的分別，只是用色上有點不同罷了。



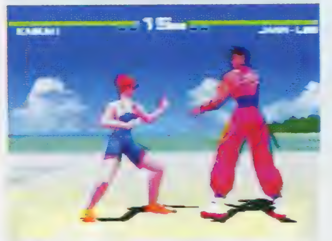
■在SATURN版中，只有一跌出場外，就會輸掉。



■在SATURN版DANGER ZONE，看起來好像很熱似的。(會否燙腳板呢？)



■而PlayStation版是沒有戰鬥台的，而且場地是無限大。



■而PlayStation版的DANGER ZONE，看起來一點也不危險。



一面攻擊、一面放煙花？

當然不是甚麼放煙花啦，其實是PlayStation版新加的要素。當角色中了一些可令他倒地的招式時，在中招的一剎那便會出現爆花。除此之外，在跌落DANGER ZONE時所出現的爆炸效果也跟SATURN版及業務用版有明顯之分別。



■當吹飛攻擊擊中對手時，就會有火光出現。



■ SATURN版的爆花，有點《VIRTUAL ON》的風格啊。



■反之PlayStation版的爆花是由PIXELS點出來的。

CHECK POINT 2：動作

不能沒有！眼睛也要吃冰淇淋㊣！

呵呵，大家也知道《DEAD OR ALIVE》的賣點是甚麼吧？不錯！！當然是女角們那「優美的體態」及「充滿特色的衣服」啦。而在PlayStation版女角們那「優美而震動的體態」是會繼續迷惑各男玩者。那麼玩者在跟電腦拼過你死我活的時侯，眼睛也可吃冰淇淋。



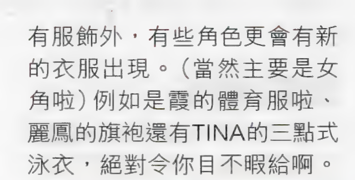
CHECK POINT 3：PlayStation版的原創元素

新人物=WOLF+JEFFERY？

在PlayStation版有一個業務用版及SATURN版都沒有的原創人物，他就是善用摔角技的BASS。而且他更是TINA姐的老爸來。（呀，果然虎父無犬女）唔，不知何解的，這位大叔的招式跟《VIRTUA FIGHTER》系列的WOLF&JEFFERY十分相近。WELL，可能大家都是力量型的角色吧。







有新的衣服嗎？

在SATURN版中，TECMO為此遊戲的眾角色加了大量「別出心材」的衣飾，例如阿霞的兔女郎服、麗鳳的沙灘裝等等。今次PlayStation版除了有SATURN版中出現的所有服飾外，有些角色更會有新的衣服出現。（當然主要是女角啦）例如是霞的體育服啦、麗鳳的旗袍還有TINA的三點式泳衣，絕對令你目不暇給啊。







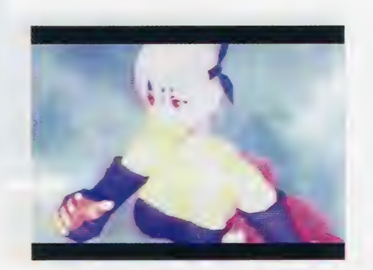


眼睛上下恍、虎口起勢震

最近PlayStation的「DUAL SHOCK」手掣非常受歡迎，也令到越來越多遊戲可以對應它。而這隻《DEAD OR ALVIE》亦不例外。唔，震動的效果主要是在其中一方被打DOWN時發生，而且震動的程度亦有所分別。若果是跌在普通的地面上時，玩者只會感到輕微的震動；若果把手打跌於DANGER ZONE上的話，玩者只感到的震動就會較大；若果是己方跌進DANGER ZONE而又被KO的話，可要捉實你的手掣，因為很可能會震跌。（不是講笑，真的呀！）

新隱藏人物追加！！

當大家欣賞PlayStation版的OPENING時，有否發現一位穿紫色衣服的女孩子呢？噢，其實她就是今集的隱藏人物—彩音！大家可能發現她的裝束有點像霞吧？其實她是雷道跟菖莆所生的孩子，而菖莆更是霞的親生母親。所以彩音是霞同母異父的妹妹。不過嘛，原來霞的父親紫電跟雷道原來是兩兄弟來。（那即是說，這兩兄弟都喜歡同一個女孩子啦）至於彩音的出現條件，可留意《遊戲誌》的報導。





新人物解說：摔角界的王者！！BASS！！

STORY：

BASS原來是前摔角界的冠軍級人馬來。不過現在已經引退了。由於他想天娜繼承其衣缽，所以每天都很耐心的訓練她。可惜天娜卻希望可以當一個模特兒，（噢，有天份啊，尤是在身材方面……）所以就離家出走。而BASS為了找尋其愛女，亦開始其旅程。

招式分析：

在眾多角色中，BASS的攻擊力是最大的。而且不論打擊技及投技的變化也相當大，雖然有些招式的起招速度較慢，但其破壞力已足夠補充這一點。另外一方面，由於他很多投技都是把對手轟於地上，故若果DANGER ZONE給他摔到，再加上其攻擊力，會是一件非常危險的事。



■ BASS的三段投！



■全遊戲攻擊力最大的一招投技：T.F.B.B.

BASS全招表

打擊技：

技名	指令
JAB	P
ELBOW SMASH	↘P
LOW KNUCKLE	↓P
HIGH KICK	K
FORNT KICK	↘K
LOW KICK	↓K
SWING	P
ROUND BACK KNUCKLE	↓P
SWING LOW	↓（長）P
ROUND HIGH KICK	K
ROUND MIDDLE KICK	↓K
ROUND LOW KICK	↓（長）K
TRUCK KICK	←K
FORNT AIR KNUCKLE	前跳時P
FORNT BRONCO	前跳時K
FORNT NECK SHOT	前跳時落地P
FORNT LEG BREAK	前跳時落地K
JUMPING KNUCKLE	垂直跳中P
BRONCO KICK	垂直跳中K
NECK SHOT	垂直跳落地時P
JUMPING LEG BREAK	後跳落地K
BACK NECK SHOT	後跳落地P
BACK LEG BREAK	後跳落地K
DOUBLE PALM	PP
COMBO RISING ELBOW	PPP
COMBO HIGH KICK	PPK
JAB FORNT KICK	PK
COMBO KICK CRASH	PKK
BODY HOOK	→P
WILD SWING	→PP
地獄突	P+K
ELBOW PALM	↗P
ELBOWRASH	↗PP
TEXAS CHOP	←P
SHOT GUN CHOP	←PP
STAND GUN CHOP	←PPP+K
KNEE LIFT	→K
KNEE HAMMER	→KP
JUMPING HIGH KICK	↑K



打擊技：

技名	指令
RISING ELBOW	→→P
BARE RASH	H+P+K
BARE JESUS	H+P+K←P
KICK RASH	↘KK
ONE HAND HAMMER	↑P
BUFFALO CRASH	↘↘P
DROP KICK	↓↘→K
FLYING CROSS CHOP	→→P+K
KENKA KICK	→→K
MONGOLIAN CHOP	↖P
HELL JESUS	↖PP
LOW LINK CROSS	←→P
BAR SLURRY AT	←H+P
FORNT ROW KICK	←→K
LEG BREAK	↙K
LOW DROP KICK	↓H+K

投技

技名	指令
FINAL CON ARROW	H+P
水車落	←H+P
BERTH TORNADO	↓↘→H+K
SUPER FREAK	←↙↓↘→P
T. F.B.B.	↓（長）→←P+K
KITCHEN SINK	↓↙←P+K
STRETCH PLUM	KITCHEN SINK 中↓↓H+P+K
MANHATTAN DRIVER	STRETCH PLUM 中↑↑H+P+K
BASS BOMB	對手蹲下時↓H+P
DOUBLE ARM DDT	對手蹲下時↘H+P+K
DANGEROUS BACK DROP	在對手背後 H+P
ATOMIC DROP	在對手背後 H+P+K
FACE CRASHER	ATOMIC DROP 中→→P

抓着技

技名	指令
COUNTER BACK KNUCKLE	對手出拳時按 H 或對手在自己背後出拳時 P
BODY PUSH	對手出腳時按 H 或對手在自己背後出腳時 P
COUNTERB HEAD BAD	對手出下段拳時按 H 或對手在自己背後出下段拳時 P
GRAINT DROP	對手出下段腳時按 H 或對手在自己背後出下段腳時 P
SPIRAL BRASTER	對手出中段腳時↓↙←H
一本足頭突	→H 或對手背後→H
FLYING BODY JESUS	→→H 或前跳時 H
DYNAMITE RALLY AT	→←H
POWER SLM	↓↘→H
OKLAHOMA STAND PEAT	POWER SLM 中←↙↓↘→H
引進逆水平 CHOP	對手蹲下時↘H 或跳起時按 H
RIVER POWER BOMB	在對手背後→→H 或←→H
IRON CLAW	在對手背後↓↘→H
GRIZZLY LAUNCHER	IRON CLAW 中←↙↓↘→H
CALF PLANTAIN	在對手蹲下及在其背後時↘H

DOWN 攻擊

技名	指令
DOUBLE KNEE DROP	↑K
STOMP PINK	↘K

特殊技

技名	指令
I LOVE TINA	→←→或←→←H+P+K



DRAGON FORCE 2 ～失去神的大地～

Text：積奇

SLG	製造商：SEGA	發售日：4月2日
MEM	售價：5800日圓	SEGA SATURN

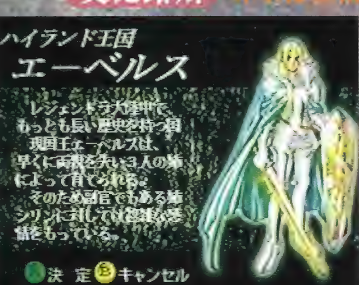
前言

由於女神「亞斯達」的加護和聖龍「夏魯加魯特」的力量，[illegible]八劍士，他們的英雄[illegible]各地，無人不知。但是，[illegible]消聲匿跡，留下的只是[illegible]。自那之後的500年，[illegible]的日子，有的只是些微的[illegible]。

人氣系列最新作《DRAGON FORCE 2》正式登場！！

八個國家的君主們！

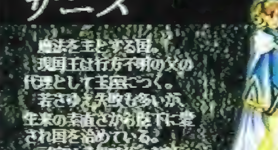
艾比路斯



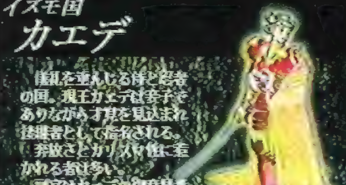
所屬：海蘭特王國
概要：樂天派的年青國皇，喜歡環遊四海，樂於接受各方面的意見。
成長：5歲時母親死去，之後由姐姐「史玲」和乳娘一手養大。亦因為這樣，他時常希望變得比姐姐更強。
特徵：擁有一頭金色的頭髮，是一個值得信賴的人。

沙利絲

所屬：杜拉特羅亞王國
概要：魔法和劍是她的所長，帶眼鏡是她的特徵，一直也在尋找着她的父親。
成長：由於父王的失蹤而匆匆繼位。是一個於杜拉特羅亞明媚風光下長大的少女。
特徵：熟悉禮儀，但有點囉唆。



[illegible]



所屬：依芝母王國
概要：自小已接受武術訓練，對自己的「強」有絕對自信，但面對着有型男士便會六神無主。
成長：8歲起便與兩親分開居住，一直以來也和爺爺生活。相信自己的人生是由自己開拓的，獨立性強。
特徵：喜歡説話清晰的人。

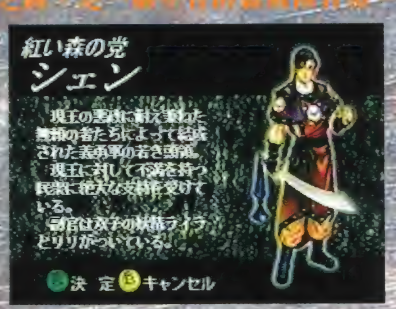
柏斯

所屬：氾達尼亞王國
概要：為了打倒「狄魯斯亞」而生的戰士，對人與人的關係並不積極。
成長：多古族和人類所生的混血兒，直至掌握兵權為止，一直居住於地上的廢虛中。
特徵：雖然不大懂得表達感情，卻十分重視朋友。



史安

所屬：杜柏斯王國
概要：面對着政治混亂的王國，決定集庶民的力量群起反抗。
成長：原是盜賊團首領的他，為人誠實，一直守衛着自己的村子。
特徵：由於他的性格誠實，所以最討厭的便是説謊的人。



間格斯

所屬：波澤王國
概要：統治着波澤森林王國的居民，是前作主角之一「干各斯」的直系子孫。
成長：由於繼任王座是其心願，所以由細到大也一直修練着。
特徵：對語言理解甚差，因此常用行動代替説話。

利尼

所屬：月光宮殿王國
概要：性格略為膽小，由細至大也由有能部下「古烈夫」照顧着。
成長：一出生已注定成為女皇是不變的事實，是八劍士「汰利斯」的直系子孫。
特徵：是一名弱質纖纖的美少女，好像常常也有煩惱似的。

亞狄魯柏夏



所屬：多歷斯頓王國
概要：擁有敏鋭知性的戰士，和前作的國皇一樣常常帶着面具，本身是一名紳士。
成長：因為自己的實驗而失去其妻子和女兒，而這亦成為他內心的創傷之一。
特徵：雖然性格冷傲，但也有溫柔的一面。



質素上升的自由路線圖

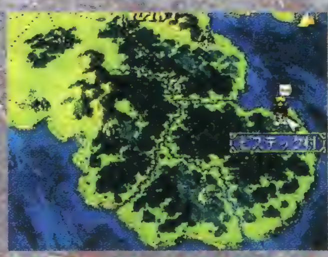
和前作一樣，這個『2』於版圖上是以Real Time形式進行的。由圖中可看見加入了雲等各式各樣的特別效果，當然質素亦提升了啊！



■加上雲的流動，臨場感亦隨之增加。

畫面的擴大縮小

『2』的其中一個特徵是於版圖畫面上可自由放大縮小，這樣便可以預先觀察較遠的軍隊了。



■這是最小的畫面，可看到的範圍十分大。



■而這個便是放到最大了，細節部份也可看見。



自由路線 MENU

自由路線的主要MENU和前作一樣主要是負責檢索的，因為遊戲是以Real Time形式進行，所以「檢索」十分重要。除了其他國家外，整個「尼真杜拉」大陸的情報也可閱覽。

師團檢索

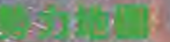
自國軍隊一覽，武將情報等也可於這裡找到。

武將檢索

和師團檢索一樣，但這個主要是武將情報。

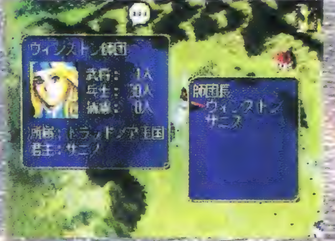
場所檢索

「尼真杜拉」大陸內所有的城和村、洞窟等資料也可於這裡找到。

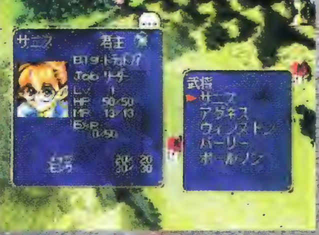


勢力地圖

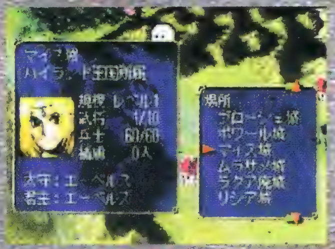
於「尼真杜拉」大陸內的勢力分布圖，總共以9種不同顏色表示。



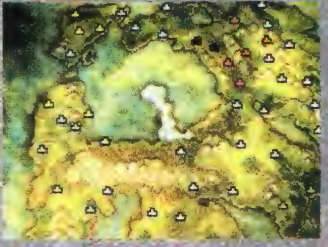
■遠距離的軍隊也可一目了然。



■重要的武將要多加觀察啊！



■城和村的情報也很重要。



■自軍的勢力範圍確認。



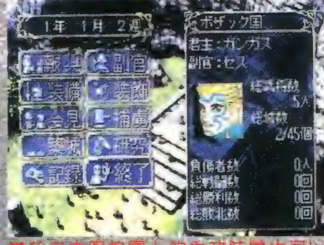
內政

和前作一樣，戰鬥和內政便是這遊戲的重點所在。包括『2』新加的「副官」、「研究」在內總共有10個項目。

■內政時間亦會有各式各樣的事件出現。



■以「砂漏」作為計時，所有沙停下時就是內政時間的開始。



■於自由路線圖上的內政時間也可以SAVE，而內政時間並不是以Real Time形式進行的。

幫助育成部份的便是「副官」！

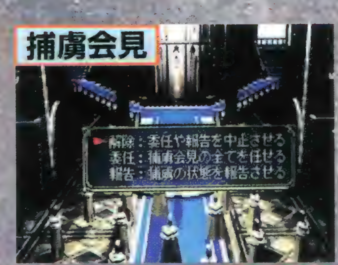
『2』的特色之一，便是育成部份的這個副官系統。前作的內政部份全由玩者一手包辦，當勢力擴大時往往會顧此失彼。於是『2』便追加了這個副官系統，你可委託他們作任何有關內政的事。舉個例子，在前作中會見捕虜時，往往由玩者逐一會見。而『2』便不同了，這些任務你可交由副官負責，他會幫你自行決定那些捕虜是你所需要的，這樣便可減輕你的工作量了。



■各副官也也起用了豪華的聲優。



■築城的任務也可交由副官負責。



■會見捕虜交由副官負責便可減輕工作量了。



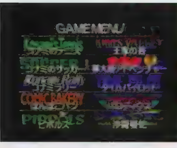
KONAMI ANTIQUES ~MSX COLLECTION Vol.3~

By: Agent X · Glen



ETC	製造商：KONAMI
2P	售價：港幣298元

PlayStation



遊戲操作話你知！

Konami's Tennis

操作

選手移動	方向鍵
擊球/拋球(發球時)	×鍵

玩者只要能夠適應擊球的時間，便可以減少接球時的失誤。另外，玩者每取一分都需要有進行持久戰的心理準備，否則太過急進的話，取勝的機會便會大打折扣。此外，若在靠近邊線附近位置來發球的話，亦會有出人意表的效果。



■ 連"執波仔"都有！



■ 雙打畫面。



■ 在這裡發球的話，會較易出現ACE的。

Konami's Rally

操作

車輛移動	方向鍵(←/→)
煞車	方向鍵(↑)
加速	×鍵

比賽總共設有13個地段，只要玩者能夠達到每個地段所需要的排名，便可進入下一地段作賽。此外，轉波的方法亦十分簡單(即由L→H)：當賽車速度已有百多公里時，只需放一放×鍵，然後再按回便可令速度最高增至三百多公里。



■ 就在這速度時將×鍵放開。



■ 再按著×鍵便可將速度大大提升。



■ 完成目標，進入下一地段。

KONAMI'S SOCCER

操作

選手移動	方向鍵
傳球	×鍵
射球	×鍵(按著一段時間)
界外球/角球/龍門球	用方向鍵(↑/↓)來選擇球員後，按×鍵傳球
選擇球員(防守時)	×鍵(球員只要能接近對手，便會自行作出攔截)

多多傳球是此遊戲的致勝之道，只要玩者能夠拉開對手的防線，便有機會利用傳球來滲入。此外，玩者只要一看見龍門稍為有射門角度的話，便不妨施放冷箭，分分鐘你會射出一記世界波，精彩非常。



■ 看準龍門後箭咀，按緊×鍵。



■沒有入球的話，便會以12碼分勝負！

COMIC BAKERY

操作

JOE的移動	方向鍵(←/→)
跳躍	○鍵
使用催眠槍攻擊	×鍵

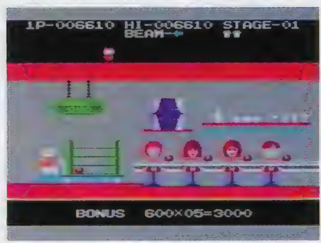
玩者需要控制麵包師傅－JOE，在工作時間之內(即由9:00AM-5:00PM)完成四塊麵包或以上，便可過關。玩者在操作機械之餘，更要防止一些入侵者的偷食大行動；不過在使用催眠槍的同時，更要避免與入侵者有任何接觸，否則……。



■ 用催眠槍對付吧！



■ 保持著機械運作正常。



■ 總算完成一天的工作。



PIPPOLS

操作	
移動	方向鍵
射擊	×鍵/○鍵

很久以前，有一群暗黑妖精奪取了人類得以生存的原素一光，引發了一場重大的危機。不過，人類之中有一位勇敢的少年，反而向暗黑勢力提出挑戰，誓言一定會從惡妖精的手上取回"光"，總之「不成功，便成仁」。


■ 取得"十字架"，則可消滅畫面上全部敵人。


■ 取得"鐘"的話，便可停止敵人活動。

TIME PILOT

操作	
戰機移動	方向鍵
射擊	×鍵/○鍵

玩者需要駕駛著戰機，飛越時空去追擊敵人。遊戲背景由雙翼機時代、單翼機時代，到會放出飛彈的現在化世界；而難度亦因此漸漸提高。此外，遊戲進行時還會出現一些等待救援的落傘人，快快伸出援手吧！


■ 1910年雙翼機時代。


■ 1970年，會放飛彈的直昇機時代。

王家之谷 (King's VALLY)

有一位英國探險家，不惜以身犯險進入「王家之谷」，收集一些神秘的寶珠，以揿開一個古代王國的秘密。玩者在收集寶珠之餘，更要運用腦筋去避開一些會「死而復生」的怪物，所以任何的物品都應小心運用才可。

操作	
左右移動	方向鍵(←/→)
上落樓梯	根據樓梯的方向來按斜上或斜下
跳躍	×鍵
掘爛地	×鍵(有鋤頭在手時)
放飛劍	×鍵(有刀仔在手時)
不如重新開始	△鍵(自動扣掉一次機會)


■ 刀仔便是你旁身之物。


■ 用鋤頭來掘出你未來！

PARODIUS

操作	
移動	方向鍵
射擊	×鍵
Power-Up/Continue	○鍵

絕對引人發笑(可能是苦笑？！)的偉大作品，玩法雖然和《沙羅曼蛇》相若，但勝在有一些非常有趣的主角提供予玩者使用，例如：大盜五佑衛門等。至於難度方面，除了無奈和慨嘆之外，就只有不斷失敗、不斷嘗試……。


■ 五位得意人物任選擇。


■ 不同顏色的"Bell"，會帶來不同的效果。

夢大陸冒險 (PENGUIN ADVENTURE)

玩者需要控制企鵝仔，在一定時間內向著終點前進。在途中除了要回避障礙物之外，更需要收集一些小魚，以到達終點時可作交換寶物之用。此外，遊戲中更會出現一些大BOSS來對付玩者，而且將會是非常難以應付的對手。

各不同顏色"心"的功用

Pink	增加1000分
Green	增加50點時間
Yellow	在一定時間之內無敵
Blue	在一定時間內騰雲駕霧

寶物對換表

寶物	所需小魚數量
Cherry	1
Cherry×2	2
Cherry×3	3
Lemon×3	8
Grape ×3	10
波Mark×3	15
企鵝先生	20
○鍵×3	返回遊戲

操作	
加速	方向鍵↑
減速	方向鍵↓
左右移動	方向鍵(←/→)
跳躍	×鍵
在空中、海上時令身體上升	×鍵
射擊	○鍵(有手槍在手時)

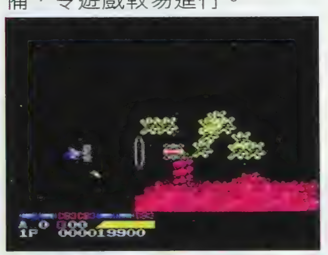

■ 對付BOSS了，認真點吧！

沙羅曼蛇 (SALAMANDER)

操作	
戰機移動	方向鍵
射擊	×鍵
Power-Up/Continue	○鍵

遊戲最特別的地方，在於設有讓二人一起參與的模式一「DUALPLAY」；不過，難度方面卻依然故我，絕不手軟。好在若有一位玩者被擊落時，是不會影響另一位玩者的裝備，令遊戲較易進行。


■ 單打畫面。


■ 盡快Power-Up吧！


■ 雙打畫面。



膝上的同居人 KITTY ON YOUR LAP
都築和彥的貓耳少女陪你左右

TEXT：J.J

SLG　製造商：KANEKO　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
MEM　PlayStation

STORY

主角的你，是一位平凡的18歲大學生，某天當你回家的時候，你看到一個紙箱中放着三隻流浪貓，雖然你知道自己所住的房子是不准養貓的，但你卻被「她」所吸引着，於是你不自覺地抱起了其中一隻小貓，並輕吻了她作見面禮……

這天晚上，你在夢中見到一名叫貓神的傢伙，他説要你在一年內幫助一名貓少女成為真正的人類，而當你睡醒的時候，就發現一名陌生的小女孩睡了在自己的床上……！





遊戲過程

這並非一個普通的育成遊戲，而是一個「貓耳少女育成遊戲」；序章中出現的三匹小貓，其實正是代表着遊戲中的三名女主角，不過你只能選擇其中之一，換言之最少也要玩三次才能看齊三名女主角。



主角的身份是大學生，上課是星期一至五的基本工作，而你只能改變他課餘時間的安排，但每星期只能更改其中一項，所以當身體開始支持不住時應盡早作出改變，而貓耳少女平均每星期會有一天會變成人類的樣子，這些日子的晚上會進入一種「溝通模式」，你可以和貓耳少女交談或是陪她一起玩，令她提高對你的好感之餘，又能盡快適應人類社會。



遊戲會以一年為期限，最初貓耳少女只會是一名約10歲的小女孩，但當遊戲進行了數個月之後，她會突然「進化」成15歲的模樣……經過暑假、聖誕、新年及情人節等節日後，貓耳少女會在2月15日起到貓神社靜修一個月，至於她能否成為真正的人類，便要看各位一直以來的表現了。





主角的類型與日程表的關係

類型	說明
好學型	往圖書館的機會較多，一般來説較易提高「學力」
一般人	普通大學生一個，可算是最平均的類型
沈迷型	課餘時間拼命兼職的人；基本上會比其他類型富有
遊人型	喜歡玩多於求學的人，壓力比其他類型上昇得較慢

日程表的內容一覽

項目	內容
講義	在大學上課以提高「學力」；但間中亦會有偷懶的時候
自習	在課餘時間到圖書館讀書以提高「學力」
兼職	在課餘找兼職以提高「財力」，這樣才可以送禮物給人的
交遊	在學習之餘到街上輕鬆一下；可減低日常累積起來的「壓力」
與貓玩	和家中的小貓玩耍不單可提高「愛情」值，亦能稍為降低「壓力」
學部活動	當加入了電映研究會後才會出現，會硬性規定每星期參加兩次集會

日程表變更的影響

項目	影響
勉學（＋）	會使用一部份空餘時間到圖書館讀書
勉學（－）	即使上課亦不容易提高學力
兼職（＋）	積極地去兼職，可補充你的維他命M
兼職（－）	在該段時間不作兼職……世上會有如此自由的兼職嗎？
交遊（＋）	增加到街上玩的時間，可令「活力」較易提高
交遊（－）	雖然會減少活力，但可增加與貓玩及去圖書館的機會
貓遊（＋）	在可能的情況下盡量與小貓去玩
貓遊（－）	在平常的日子完全不與貓玩，因此會對能力值有很大影響
節度（＋）	雖然會令「交遊」較易失敗，但幹其他事情的成功率則會增加
節度（－）	工作時會較易失敗，但「交遊」會變得較易成功

GPMJ・J　TYPE をたく　SCHEDULE ぼちぼち　BLOOD O
学力 365　活力 619　財力 259　愛情 510　ストレス 73
勉学　バイト　交遊　猫遊　節度
STATUS　CONFIG　BACK

玩者本身的能力值一覽表

學力	現時的學業成積；始終主角也是一名大學生來的……
活力	可利用「交遊」來提高，但當壓力過重時便會大幅下降
財力	現時手上擁有的資金，可用來到便利店買東西送給自己的小貓
愛情	代表自己對小貓的愛情，是將小貓變成人類時的最重要數值
壓力	顯示現時累積了的壓力，若過重的話會對身體狀況及活力帶來壞影響

小貓們的狀態值

元氣	顯示貓耳少女是否精神；一般會隨着EVENT及自由行動而增減
魅力	代表貓耳少女的可愛及清潔；會隨着自由行動的表現而增減
好意	代表貓耳少女對主角的好感度，是一個會影響 ENDING 的數值
人常識	代表有多少作為人類的常識；這時融入人類社會時很重要的數值
貓常識	代表還留有多少貓的本性，愈低愈好
壓力	代表壓力累積的程度，會影響「溝通模式」時的成功率

遊戲中的三名女主角

MIMI

非常喜歡你這位主人，經常都天真爛漫、活力過人，而且充滿好奇心，並非是那種願意靜靜地坐着的類型，但這亦正是MIMI的魅力之一。

MIMI 能力值上昇表

	好奇心	知性	親愛	奔放	元氣	魅力	好惡	人常識	貓常識	壓力
談話	▲		▼	▲		▲		▼		
聽		▲		▼			▲			
電視	▲	▼			▼			▲		
玩耍	▲			▲	↓			↓	▲	▼
梳頭			▲				↑	▼		
紙牌		↑				▲		↑	▼	▲
休息					▲					▼
購物										









RENA

任性、粗暴、可說是典型的不良貓女（？）；雖然經常也採取反抗的態度，但其實她只是希望主人的你能更加注意她吧，而且她的心靈很弱小，一件小事便已經會留下創傷。

RENA 能力值上昇表

	好奇心	知性	親愛	奔放	元氣	魅力	好惡	人常識	貓常識	壓力
談話	↓	↑						↑	↓	
聽			▲	▼	▲	↑	↑		↓	▼
電視	▲				▲	▼		▲	▼	
玩耍	▲		▲			▼	▲		▲	▼
梳頭						▲	↑	▼	↑	▼
紙牌	▲				↑				▼	
休息					▲					▼
購物										



YUKI

斯文溫純的大小姐類型，為人冷靜，可說是和熱情的RENA剛剛相反；自己希望一旦成為人類之後，可以做一些對其他人有幫助的工作，所以即使在遊戲的一年內亦有去做護士的兼職。

YUKI 能力值上昇表

	好奇心	知性	親愛	奔放	元氣	魅力	好惡	人常識	貓常識	壓力
談話		▲	↑	▼			▲		▼	
聽		▲		▼				↑	↑	
電視		▲			▼	↓		▲		
玩耍	↑		↑	▲	↓				▲	▼
梳頭			▲			▲		↓		
紙牌	▲	▲							▼	
休息					▲					▼
購物										





符號的看法

符號	意思
▲	大幅提高
↑	稍為提高
↓	稍為降低
▼	大幅降低

江川達也人設，超任名作，現在登陸 P.S.

TEXT：古拉拉_B

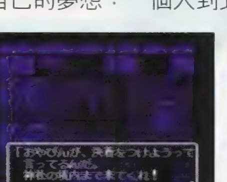
前言

八歲時，你和我都可能會在家中玩着遊戲機，看着《Game Player Magazine》，但是我們的主角，就在他八歲時隻身一個人由自己熟識的家，走到一個只有印象，但從未到過的地方，展開冒險。

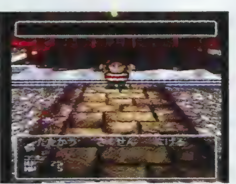


故事

一九九九年七月，夏，主角被母親喚醒，到桌面拿起了寫著自己名字的帽子，跟母親，鄰居和同學道別後，便開始實現自己的夢想：一個人到北海道旅行。他乘着單車，先到鄰近的（ツクバネ村）——一個以蛤蟆油和往速巴尼山（ツクバネ）入口聞名的村落。當主角到達，便受到村中的小土霸佳傑（ガキ）和其手下的「熱烈招待」，憑着主角的努力，主角獨力戰勝了。到了晚上，主角再一次被佳傑挑戰，這次是鬥快走到速巴尼山的神秘山洞。主角幾經努力，終於避過了佳傑的攻擊，來到約定的地點，但是又受到巨形蝙蝠的攻擊……





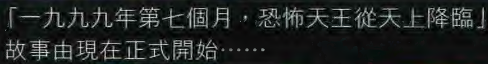




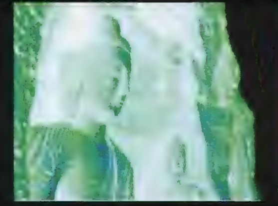




最後主角終於看到了約定之物——神之石。觸摸了神之石後，主角被一些不知名的力量衝擊，而那力量亦附在主角身上。正當主角回復了意識，莫明其妙之際，天空突然飛過一大群UFO，而那些UFO正向着市區飛去，一陣強光，主角再次失去知覺……


「一九九九年第七個月，恐怖天王從天上降臨」
故事由現在正式開始……

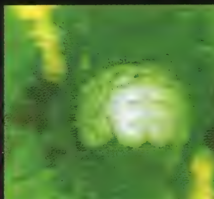




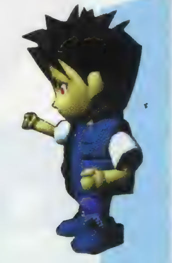




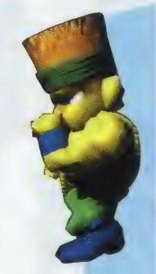




人物介紹



主角，十八歲，於八歲時獨自一人去旅行，富正義感，充滿好奇心。



Heath（ヒース）：美國人，對抗異形外星人組織Bless之小隊隊長，持有神秘力量。



Mina（ミナ）：日本沖繩島出世，被異形控制成為邪教教主，後為主角所救。



愛（アイ）：男仔頭但女性特徵很「明顯」的女孩，後來成為了Heath的老婆。



Bajule：一個到世界各地修行的僧人，曾於日本速巴尼山（ツクバネ山）修行時有奇怪經歷。



遊戲操作

1) 控制

方向鍵	人物向八個方向移動（地圖中）；指標移動（戰鬥中）
□	喚出 卡路華Z電子筆記（クロワゼットノート）（當取得後）
×	取消
○	人物對話、物件調查、確定（地圖中）；確定（戰鬥中）
△	喚出 Menu
L2、R2	狀況顯示時左右換頁用
Start、Select、L1、R1	不使用

2）開始

(はじめから)開始遊戲
(つづきから)繼續遊戲
(註)要繼續遊戲(遊戲中叫「讀日記」)就要在遊戲中取得日記薄，到旅館記錄了才可以。

遊戲系統

1) 商店：

商店有五種：武器店、防具店、病院、土產屋(みやげ屋)和旅館.
武器店和防具店分別出售武器和防具(必須要有G)。
土產屋可以買到回復用的道具和附屬物。
以上三個都是可隨意買賣道具的。
病院是將在戰鬥中受到的不良狀態回復正常的地方。
旅館(Hotel和宿屋)是回復體力、記錄(寫日記)、Load Game(讀日記)的地方。

2）卡路華Z電子筆記

卡路華Z的説話：是給主角的留言。
Phyco的解説：介紹Phyco(サイコ)(超能力)。
CyaCra的解説：介紹CyaCra(チャクラ)(遊戲中的另一類魔法)
CyaCra使用方法：CyaCra的修得和使用方法。
世界的事：對這個世界的簡略介紹。
Map地圖：顯示主角現時的位置。

Menu：

1) 道具(どうぐ)：有使用(つかう)、配置(せいとん)、重要物品(たいじなもの)和棄掉(すてる)四個選項。
2) 裝備(そうび)：有裝備、最強裝備(さいきょう)、解除(はずす)和全部解除(すべてはずす)四個選項。
3) 超能力(サイコ)
4) 特技(チャクラ)
5) 學習技(おしえ)
6) 狀況(ステータス)
7) 各項設定(コンフィグ)



Phyco（超能力）和CyaCra和學習技（おしえ）：

Phyco是在升級中修得的，消費MP，分為火、冰、雷、回復和補助五類。在Menu和戰鬥Menu中選(サイコ)便可以使用。

CyaCra是本遊戲獨有的一種特技，別於超能力，這是每個角色都可以修得的，共有，氣、知、癒、靈、樂、陽、力七種屬性。同樣消費MP。

氣	能量形的特技。
知	知性、理性形的特技。
癒	回復的特技。
樂	令人快樂的特技。
陽	自然攻擊的特技。
力	肉體攻擊的特技。

只要在戰鬥勝利後取得Cosmo Stone(コスモストーン)，儲到一定數量，便能使某種屬性升級，使用更強的特技。

在CyaCra畫面中，各種屬性的等級會以顏色表示：第零級是透明、第一級是紅色，第二級是藍色、第三級是黃色。但CyaCra初期時只能儲到第一級，如要再提昇，要找到神之石才可。

儲力(ためる)：用來選擇某一種屬性，將在戰鬥中得到的Cosmos Stone放到那一種的屬性上，但同一時間只能選一種。

Command(コマンド)：所選用中的屬性現時能用的特技。

使用(つなぐ)：選用某一個屬性的特技。

CyaCra只能在戰鬥中使用

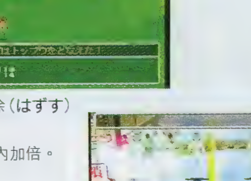
註：正在儲等級的CyaCra可以和使用中的不同屬性。

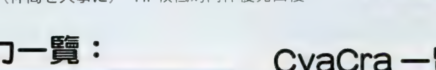
學習技是在遊戲經過中學到的，不消費MP，但成功率不高。

狀況畫面(ステータス)：
力量(ちから)：角色的腕力，對攻擊力有影響。
防禦力(まもり)：角色的防禦力。
精神(せいしん)：角色的精神力量，對使用特技，超能力和學習技有影響。
速度(すばやさ)：此數值高低對先制攻擊和逃走的成功率有影響。
以上數值加上武器、防具和附屬物等會得出角色的總合力量。
還要多少經驗值才升級
經驗值：現有經驗值
總合攻擊力：能給予敵人的傷害。
總合防禦力：對敵人物理攻擊的防禦力。
總合精神攻擊力：使用特技的成功率。
總合精神防禦力：對敵人超能力攻擊的防禦力。
命中率：現時裝備能擊中敵人的機會率。
回避率：現時裝備能回避敵人的機會率。
設定(コンフィグ)：
訊息速度(メッセージ速度)：1是最快、7是最慢
游標位置(カーソル位置)：選擇是否記錄上次輸入指令時游標的位置。
聲音(サウンド)：選擇單聲道或是立體聲。
效果音音量(SFX VOL)：7是最大，1是最細。
背景音樂音量(BGM VOL)：7是最大，1是最細。
外框款式(フレームタイプ)：選擇Menu的外框款式。
背景款式(ウインドタイプ)：選擇Menu的背景款式。
背景顏色(ウインドタイプ)：選擇Menu背景的顏色。

戰鬥：

分有戰鬥、命令和逃走。
戰鬥(人手輸入指令)：
1) 攻擊(こうげき)：使用武器攻擊
2) 超能力(サイコ)
3) CyaCra(チャクラ)：
4) 道具(どうぐ)：有使用(つかう)、裝備和除除(はずす)
5) 學習技(おしえ)：使用學習得來的技
6) 防守(まもる)：放棄攻擊，防禦力於一回合內加倍。
命令(角色自動行動)：
全力以赴(はりきっていこうぜ)：自動使用超能力
超能力節約(サイコを節約)：只用普通攻擊，不用超能力，不消費MP。
保護同伴(仲間を大事に)：HP較低的同伴優先回復。





超能力一覽：

セイファ	火系攻擊
サンダー	雷系攻擊
フーバ	冰系攻擊
リクア	HP 回復
ポイゾナ	毒狀態回復
パラゾナ	麻痹狀態回復
ラブ	戰鬥不能狀態回復

CyaCra一覽：

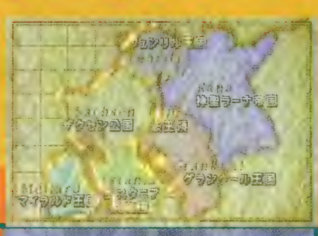
上氣	攻擊力UP防禦力UP，氣屬性。
アナライズ	HP、弱點、守備屬性分析，知屬性。
風のかがやき	復活，癒屬性。
精神吸收	敵MP吸收，靈屬性。
突風	敵全體攻擊，陽屬性。
いけいけ	將會發生甚麼事也不知，樂屬性。
百拳打ち	力之攻擊，力屬性。



Söldner's child SPECIAL

停止戰亂是我的理想！





Text：積奇



前言

於SATURN版大受好評的《SOLDNER'S CHILD》現在正式移植至PLAYSTATION。玩者扮演的是一個於戰亂的大陸中作戰的傭兵，而發起這次戰亂的便是6個各持己見、互不相讓的國家。你的目的便是將你的力量交與信賴的國家，從而把整個大陸導向和平。

SLG
MEM

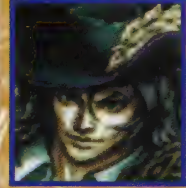
製造商：光榮　發售日：3月19日
售價：6800日圓

PlayStation



主要角色介紹

主角的恩人，傭兵隊長修達多夫、仰慕主角的少女阿拿絲、美麗的女傭兵隊長依沙比魯、最強的傭兵隊長史馬令和主角的宿敵，殺戮者哥老狄斯等，充滿個性的角色也會登場。



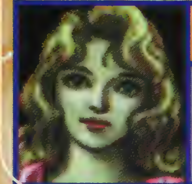
安度里奧

原本是修達多夫的部下。唯美主義者，是一個喜歡背着大劍於街上行走的美少年。對各地的事情也非常了解，酒和女人是他的心頭愛。



艾恩

自幼失去父母，由富豪羅拔一手養大。因緣際會下認識了傭兵隊長修達多夫，隨後亦加入了傭兵團，繼承了修達多夫的遺志。



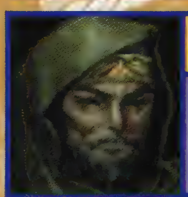
阿拿絲•達西亞

是羅拔的女兒，和主角是青梅竹馬。自幼對主角有好感，十分好勝。但令一方面卻十分害怕寂寞，為了不使同伴死亡而學習回復系的魔法。



路耳沙

憧憬着騎士的階級，為了得到最高騎士的稱號而接受嚴格的劍術訓練。隨後亦成為了修達多夫的部下。



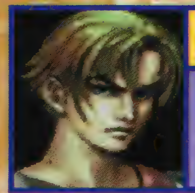
基魯幅特

傳說的魔法師。他的弟子史馬令為成為霸王而四出殺戮，所以他便決定親手把他解決以救萬民。



修達多夫

因農地的燒毀，所以對戰亂十分討厭。為了平息戰亂，傭兵團亦乘時興起。由其老師處學了很多強力的絕技，但亦因為戰爭而失去其在手。



歷古

由於其家族被血煙傭兵團所虐殺，於是便加入傭兵團等待復仇機會。面對強敵亦不會退縮，隨後亦受到主角的影響，為了大陸而戰。

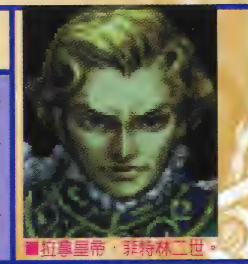
壯大的世界觀！

SOLDNER'S CHILD的世界的主要舞台是「力古利亞」大陸，而裏面共有6個國家和1個教團的存在。



神聖拉拿帝國（誓要打倒法王的強國）

一直希望成為大陸霸者的「菲特林二世」對增強軍備十分熱心，但卻對內政莫不關心，而宰相「拉斯洛」更乘機徵收重稅。雖然如此，但他們敵對法王的心還是一致的。至於武力方面，曾被皇帝救了一命的雷光聖帝騎士團團長「柯斯華魯」更是對帝國忠心不二。


■拉拿皇帝．菲特林二世。

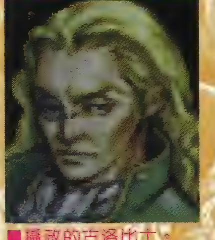

■宰相拉斯洛。


■柯斯華魯。

古蘭告魯王國（拉家魯的正統繼承國）

為了「大陸的守護者」之名而和拉拿帝國起紛爭，隨後因拉家魯王國三分而改名為古蘭告魯王國。因國王「卡魯9世」年幼，於是其母后便安排「古洛比士」攝政，而軍事方面則交由「芙雲穌華」負責。而古洛比士本身對王座並沒有野心，因整個王室的共同敵人，便是由拉家魯王國三分而成的「不忠者之國」澤神公國和艾斯坦尼亞共和國。


■國王卡魯9世。


■攝政的古洛比士。


■芙雲穌華。

澤神公國（拉家魯王國分裂的元兇）

原拉家魯王國貴族「科耶魯巴」，覺得攝政的古洛比士想把國家私有化，於是便以軍事演習為藉口，帶同其一族和其他有力的貴族往城外遠處宣佈獨立。因其想把統一大陸的志願交給年幼的兒子「曼菲特」，於是便命其義弟雙龍騎士團團長「菲魯狄蘭」伴隨王子左右，而敵人便是「篡奪者之國」的古蘭告魯王國。


■澤神公國國王．科耶魯巴。


■王子曼菲特。


■菲魯狄蘭。

艾斯坦尼亞共和國（穩健派的貴族共和國）

一個於澤神公國和古蘭告魯王國中保持中立的共和國。本身是隨澤神公國的科耶魯巴一起獨立的，但因其討厭流血和為了保持地位而建立起新的國家。軍事方面是各國中最弱的，只有賴其武將「阿魯比魯」罷了。


■共和國議長「佐賓尼」。

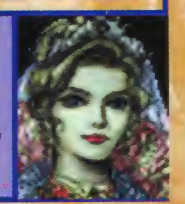
馬蘭王國（進出大陸的必經島國）

目標是戰力脆弱的艾斯坦尼亞共和國，於「威路斯」海戰中亦有出色的表現，攻勢算是十分強勁。而國王「阿力古」亦深得民心，其子「威廉」由於戰場上有出色表現，更被人民稱為英雄。


■國王阿力古史可斯3世。

芬拿魯王國（相信神是正義的邊境國）

在大陸的列國中，擁有最長歷史的便是這個芬拿魯王國。國民對教會十分熱心，除了國王是女性外，就連騎士團長也是女的，是一個以女為先的國家。對領土擴大沒有興趣，和法皇的教會保持着良好關係。軍事方面擁有以「紅之幻影」為稱號的女騎士「芙尼狄卡」座陣，與列國關係十分良好。


■女王古利斯狄拿。

域古神教團

擁有大陸全土民眾信奉的宗教教團，十分擅長魔法。與拉拿帝國因「聖職者敘任權」問題而變得關係緊張，而法王的懷刀和大司教率領的聖馬狄斯騎士團亦相當有名。


■法王古洛萊尼7世。

中隊長的重大任務？！

主角身份是一名中隊長，而最初的任務便是捉拿山賊。聽從修達多夫的忠告，先往鎮上的訓練所把「BLASTER SWORD」這招必殺技學會，再往教會把「HEAT BARN」的魔法學會。然後再利用手上的700G來購買裝備，這樣便可以出發了！



■先於城內收集情報。


■戰鬥要小心啊！


■有信心的話可以單對單決勝負。



日製的無敵戰機 ——零戰！！

BY：非洲-JELLY

STG 製造商：SOLITON 發售日：發售中
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
MEM LNK PlayStation

STORY

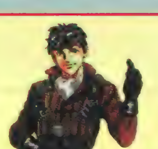
在為了實行擴大領土的目的下，「YAMATO」與「GARLAND」宣佈開戰。起初YAMATO的閃電攻擊是佔盡優勢的，但是隨着GARLAND展開反擊後，YAMATO的據點逐漸被攻破，而戰敗也是遲早的問題。在此危急關頭，YAMATO的軍司令部唯有作出大膽嘗試。編組「第101特務大隊」及以最新型空母「大鶴」成為精鋭部隊，並將此部隊秘密地送到YABAN島，準備進行反擊。於士官學校畢業的你，被調派到此重要部隊。雖然是精英所在，但只得數名隊員的小部隊，而你便要通過項項任務，將敵人擊退吧。

操作方法

上	下降；
下	上升；
左	將機體向左轉；
右	將機體向右轉；
○	攻擊 / 決定選擇；
×	減速 / 取消選擇；
△	襟翼（提高上升能力）；
□	加速；
L1	轉換視點；
L2	向左水平回旋；
R1	指標轉換；
R2	向右水平回旋；
SELECT	跟僚機或司令官通訊；
START	顯示 MENU；
L2+R2	急停機體（只在特定機體）。

人物介紹


如月上飛曹　實戰經驗十分豐富，有點兒自大


中村一飛曹　是一名很懂營造氣氛的傢伙，充滿活力


小松飛曹長　有着冷靜的頭腦及一定的飛行技術


長崎飛行長　第101特務飛行大隊的指揮官，以嚴謹的性格見稱


上田飛行隊長　隊中的飛行隊長，是一名酒鬼


岡島少尉　主角在飛行學校時的同學


山本艦長　最新的航空母艦「大鶴」的艦長，在合流之後，母艦成為作戰基地


橋本整備長　對戰機十分了解，有超凡的維修能力


佐藤一飛曹　是一名個人主義者，不會理會他人的感受

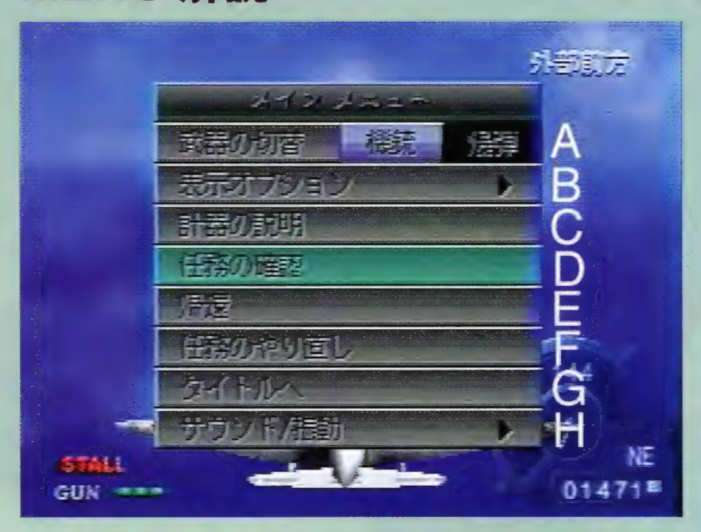
畫面說明



1.攻擊目標 .... 敵人以外的機體是黃色的，按R1可以切換目標；
2.瞄準器 .... 協助機鎗瞄準；
3.速度計 .... 表示機體的速度；
4.回轉計 .... 引擎的回轉數；
5.高度計 .... 機體的高度（在9000m以上的高空，機體會失去控制）；
6.指南針 .... 顯示機體所在的方位及敵機的位置；
7.襟翼確認燈 ..... 如開動了襟翼，上升的能力便會增加；
8.失速確認燈 ..... 當機體失速時，此燈便會亮起；
9.剩餘彈數 .... 顯示現在剩餘的彈數；
10.雷達 .... 跟指南針有一樣的功能（紅色的是目標；黃色的是敵機；綠色的是隊員；藍色的是自軍的基地）；
11.追蹤游標 .... 在目標的附近便會出現，隨着不同的距離游標會有不同的長度。



MENU 解說



A武器轉換 .... 選擇使用機鎗或魚雷；
B表示設定 .... 有駕駛倉表示、追蹤游標表示、攻擊目標表示、擊破場面表示及武器視點的選擇；
C儀計表示 .... 解釋各儀計的功能；
D任務目的 .... 說明任務目的，同時顯示出地圖；
E撤回 .... 返回基地，若未完成任務便撤回，便會GAME OVER；
F重試任務 .... 相信不用多說了；
G標題畫面 .... 立即跳到標題畫面；
H聲音/振動 ... 設定聲音及手掣的振動。

機師十誡

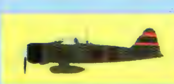
一.要掌握戰機的回旋力及上升力；
二.高度不要低過500m或高過8000m，否則會十分危險；
三.多運用襟翼，發揮回旋性能的優點；
四.在空戰的時候，盡量走到敵人的後面，保持一定的距離及速度，不斷攻擊；
五.如果敵機從後偷襲，應向着一個方向逃走；
六.在攻擊敵艦時，應由斜後攻擊，找出回避對空砲火的死角；
七.跟敵艦接近時，在投彈的時候要準確計算偏差；
八.在空戰時，若飛到高空會有較有利，亦可以誘敵；
九.於60度以上進行急降下爆擊，命中率會上升；
十.任何時候都要努力，小心背後......（廢話）

GAME 中的其他視點





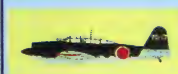

機體特徵



零戰21型
日本製造的名機，「零戰」系列的初期型，回旋性能優良，於太平洋戰爭時十分活躍，又名為 ZERO FIGTHER。



零戰52型丙
零戰的後期改良型戰機，速度及火力增加了，但是回旋性能比零戰 21 型差。



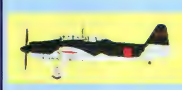
彗星
於第二次世界大戰十分活躍的「九九艦爆」的後繼機，操作性、安定性和運動性都很優良。



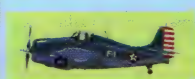
紫電改
這戰機以強力的上升力及武裝而出名，對付 F6F HELLCAT 及 SB2C HELLDRIVER 十分有效。



烈風
由製造零戰的工作人員開發，高速度及很強的武裝，回旋性不弱於零戰。



流星
是新開發的艦爆、艦擊的綜合機，有超群的機動力和高速飛行性。



F4F-4 WILDCAT
初期單葉型美國海軍主力戰鬥機，是零戰系列的好對手，後來發現以數機夾擊零戰的戰法是十分有效。



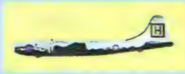
F6F HELLCAT
是 F4F 的改良型，有 2000 馬力的強力引擎及堅固的裝甲。



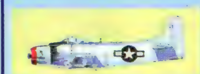
F8F BEARCAT
為了對付零戰而製造出來的戰鬥機，是速度及回旋力都接近極限的螺旋機。



PBY CATALINA
偵察用的飛行艇，生產了 2000 部以上，是最暢銷的飛行艇。



B-29SUPERFORTRESS
能破壞敵軍的中樞，是一部巨大的戰機，能在極高的地方作出攻擊，可避開敵人的迎擊。



XBT2D-1 SKYRAIDER
是艦上攻擊機的大突破，由螺旋機進化成噴射機，是第一線的名機。





EVE THE LOST ONE

製造商：C'sware
發售日：3月12日　售價：7800日圓
AVG　MEM　SEGA SATURN

Text：積奇

期待已久的續篇正式出場了！

上期說了開始時的遊戲內容，卻忘記了介紹各人物的資料，今回再補充一下吧！







人物介紹

內閣調查室

很多困難的事件也由其解決的精鋭部隊，充滿着有趣個性的人物。

桐野杏子

是「杏子編」的主角，經過了2個月的研修，正式就職為新人搜查官。行動力和各方面能力也很平均，是一個機械音痴。



法條馬利娜

原內閣搜查室特別搜查官。於某事件後退職，現在負責新悾調查員的教育，是一名育成教官。



見城陽一

是桐野杏子的前輩搜查官，因對搜查方面十分仔細，得到的評價亦十分高。



甲野本部長

是內閣調查室的部長，亦即是杏子的上司。看似很悠閒的，實則上是很有才幹的（好像是……）。



ALTAIR CORPORATOR

是一間外資大企業，本據地是WORLD IMPORT TOWER。

工藤桂子

是這企業的社長，於丈夫死後把其承繼，整個企業由她一人承擔。



工藤玲奈

是工藤桂子的獨生女，性格十分洋化和獨立，和國江雄二是青梅竹馬的朋友。



櫻把浩治

是工藤社長的左右手，其敢怒敢言的性格亦得罪很多人。



鈴田夏海

被派往WORLD IMPORT TOWER內的展示場。是一個外型十分吸引的美少女，但其思想卻十分保守。



望月生物學研究所 and GENESIS SEA WORLD

GENESIS SEA WORLD是一個水族館，於這個水族館之下便是望月生物研究所。而這個水族館的贊助商便是ALTAIR CORPORATOR。

望月正雄

是望月生物研究所的所長，一個秘密主義者。無論日間或夜晚也在進行着研究，十分神秘。



瀨野尾靖夫

這個研究所的其中一知個研究員，「絞殺屍體」的死者便是他，是一個正義感十分強的人。



坂井綾乃

一個兼職女子大學生，性格十分認真和內向，喜歡海豚。



江國雄二

於水族館內工作的高中二年級學生，做事常以自我為中心。





艾路狄亞共和國

位於中東的一個小國，全貌還是未明。

比絲亞‧古林



艾路狄亞的年青女皇，對保守的體制十分討厭，積極的進行改革，常常和舊體制派起紛爭。

馬娜



由艾路狄亞來到日本的留學生，其生活費是於「CAFE POSE」兼職取得的。

???

所屬不明

莫尼卡‧西蒂



是「CAFE POSE」的客人，神出鬼沒。

ADONIS



沒有真實形態的脅迫者，利用CYBER SPACE(電腦網路)和SNAKE通訊的人。

SNAKE

是「SNAKE編」的主角，正體不明的炸彈狂徒。

遊戲內容

這遊戲是一個採用了「MUTI SIDE SYSTEM」(多線發展是也)的指令選擇形式AVG。玩者操縱的便是「桐野杏子」和「SNAKE」兩名主角，於各個迷題之間會逐漸發現事件的真相。「杏子編」是以內閣調查室的新人搜查官為主角，調查有關研究員離奇死亡的事件。而「SNAKE編」玩者扮演的則是一名身份不明的炸彈狂徒。於搜查途中，各個有個性的角色便會相繼出場，總數更多達20人以上呢！他(她)們對故事都有着一定的影響力，只要2個故事也有玩的話，便會發現這遊戲的人間關係十分複雜。

操作系統

方向制	游標的移動。
A鍵	各種指令的決定。
B鍵	用作取消。
C鍵	和A鍵一樣。
X‧Y‧Z鍵	無需使用。
L鍵	按緊這個鍵便能使文字快速略過（直至下一個選擇畫面時有效）。
R鍵	直至現在所看過的文字也可按這個鍵重看。
START鍵	系統畫面的表示。

場所介紹

這個物語是於這座被炸彈狙擊的WORLD IMPORT TOWER開始，繼而發生一連串的故事。



WORLD IMPORT TOWER

是ALTAIR CORPORATOR旗下一座高達50層以上的樓宇。低層是時裝店、餐廳等各式各樣的店舖。



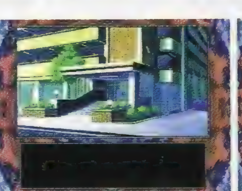


望月生物學研究所 and GENESIS SEA WORLD

這個水族館的營運全依靠位於地下的望月生物學研究所。

桐野杏子家

顧名思義，這裡便是桐野杏子的家。設計沒有什麼特別，唯浴室卻十分大。




C.I.R.O BLDG

於這座田中大廈內的便是內閣調查室的總部，內裡的電腦室相當齊備。

PARK

公園是也



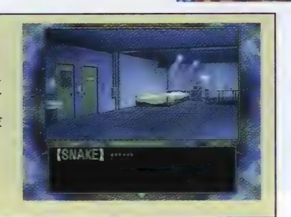
CAFE POSE

位於公園內較入的位置，於噴水池旁的便是這間CAFE POSE，晚上更有酒類供應。





是年齡和性別也不明的主角SNAKE的家，充滿着奇怪的氣氛。





銀河少女警察 Re-Inforce

Text：積奇

SLG
製造商：IMAGINNER　發售日：5月7日
售價：7800日圓
MEM
SEGA SATURN

和美少女們一起維持宇宙和平吧！！

遊戲內容

相比起前作的1年時間，這個「Re-inforce」會以2年時間來構成。最初的3個月為了習慣任務的性質，會在地球　進行基礎訓練，內容抱括和前輩們一起行動與及熟習遊戲的系統等。上任後的一年間會成為正規搜查官，而第2年便會進入3個分岐的其中1個，經過最後的上級搜查官考試後，便可迎接ENDING的來臨了。

故事簡介

2068年，地球人類的科技發展和精神方面已十分成熟，而亦因此受到銀河聯邦政府的要請加盟。但是，當人類加盟銀河聯邦的那一天，數千隻要求和地球交易與及移民往地球的宇宙船突然出現並把地球包圍着。

受到來歷不明的黑暗野心和陰謀威脅，為了保衛地球，銀河警察機構(GPO)便派遣「LANCER」和特殊公安搜查官往各個重要都市進行守衛。而其中一隊負責搜查異星人的，便是這故事的主角「MELTY LANCER」！

人物介紹

史路比

年齡：17歲（外表）
出生：美絲惑星
職業：GPO正規搜查官（OFFICIAL LANCER）
特殊能力：射擊，利用氣功把超能力解放
裝備：97式Government Blaster（指揮官用新式鎗）
備註：是銀河警察機構（GPO）的精鋭指揮官。父親（地球人）是元FBI的搜查官，母親（美絲星人）是元惑星監察官，自幼已於警察世家長大。

安祖娜

年齡：8歲（精神年齡）
出生：韓朗惑星
職業：GPO傭兵搜查官（FREE LANCER）
特殊能力：飛行，格鬥術，韓朗星的古代格鬥仙術
裝備：棒
備註：是仙術和幻獸之星，韓朗星的太古種族，半人半獸的BIO HUNTER的末裔。
被遺棄的她，被惑星監察官，史路比的母親所拾獲。和史路比就像姊妹一樣，戰鬥的潛在能力無法估計，另一方面食量也十分大。

沙古也・蘭西華



年齡：18歲（外表）
出生：山古斯特惑星
職業：GPO準搜查官（SEMI OFFICIAL LANCER），聖亞加尼斯寺院的一級祭司
特殊能力：飛行，神術，回復
裝備：力之護符
備註：是聖亞加尼斯寺院的高級祭司。除了身為準搜查官外，於傳教活動時亦曾到訪地球。精神力非常高，是一個非常優秀的神官，而她的口頭禪是「這便是宇宙的真理」。

鍾



年齡：18歲
出生：地球內亞洲地區
職業：GPO準搜查官（SEMI OFFICIAL LANCER）
特殊能力：空手道，飛行（戰鬥服狀態）
裝備：戰鬥服
備註：由某處得到最新型瞬間裝着型戰鬥服，是鬥技女子大學生。言行舉止雖然粗魯，內卻非常溫柔。戰鬥能力十分大，是唯一的地球人LANCER，興趣是電單車。

娜娜



年齡：11歲（外表）
出生：魔法王國普美斯蘭
職業：GPO準搜查官（SEMI OFFICIAL LANCER）
特殊能力：飛行，魔術
裝備：魔法杖
備註：是魔法王國普美斯蘭 的近衛師團第一小隊長，亦是近衛師團將軍的孫女。其攻擊魔法很有威力，喜歡單獨行動。



美路比亞



年齡：19歲（外表）
出生：多斯士達惑星
職業：GPO地球分局EMP分處處長
特殊能力：飛行，劍術，把精神波變為能量
裝備：激光劍
備註：是GPO於地球圈亞洲地區的監察官。2年前曾離職，現復職為王牌LANCER。因她的威嚴，感覺上像個大人似的。

蘭狄





年齡：17歲（外表）
出生：美絲惑星
職業：GPO搜查官後補生
特殊能力：飛行，超能力解放
裝備：96式Chief Special
備註：於GPO養成學校畢業，為了於地球的GPO，EMP分署研修而到訪地球。為了成為最好的搜查官而進行日夜訓練，和史路比和安祖娜是青梅竹馬的朋友，是MELTY LANCER的主角。

利安娜・尼母洛特

年齡：30左右（外表）
出生：美絲惑星
職業：元惑星監察官，現職主婦
備註：是史路比的母親，安祖娜的保護者。於婚後也為GPO的特別僱問和育成人才而努力。

巴蒂

年齡：大概6歲（外表）
出生：不明
特殊能力：不明
是蘭狄他們由迷之組織「阿捷特」手上救出的迷之少女。除了名字外便什麼也不記得了，而兩親和出生地也一概不明。對蘭狄抱有好感。

SATURN版新加了大量的特別事件啊！

除加入了比前作更大量的圖片外，就連特別事件也比PS版多啊！！



■這次使用的畫面很多是原畫啊！SATURN的再現度會怎樣呢？

SS ONLY！送給主角的生日禮物！





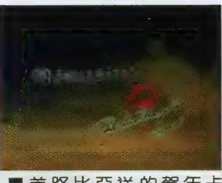
■史路比送的禮物啊！

■主角的生日會由關係良好的人手上取得禮物，亦會由祭司沙古也送出。

SS ONLY！各式各樣的賀年卡！



■非常日本風，有點平板的感覺。



■美路比亞送的賀年卡啊，大人送的果然不同。



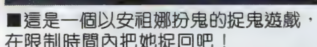
■由史路比送的賀年卡，十分美國風。

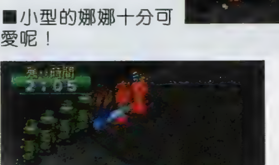
MINI GAME也POWER UP了！！

遊戲其中一個有趣的地方便是它的MINI GAME，而這個SATURN版將會更有趣啊！

■小型的娜娜十分可愛呢！




■這是一個以安祖娜扮鬼的捉鬼遊戲，在限制時間內把她捉回吧！

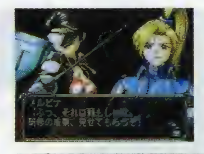


■蘭狄正把犯人交給沙古也。

奇怪的泳裝模式！

這是一個不能一開始便選用的SATURN獨有模式，簡稱LA MODE。EMP分處的LANCER們會以泳裝登場，當然執行任務時也是穿著泳裝啊！可是到現時為止也不知怎樣進入這個模式，只知道和SATURN的計時機能有關。

NORMAL MODE



■威風凜凜的戰鬥服！

LA MODE



■同一個畫面，但她們穿著的已是泳裝了。

6人的泳裝劇照！








停不了的戰鬥

STORY：這消息是由一名女送貨員GLORIA收集到的

自從一場被稱為「焰之審判」的大災難之後，地球變得面目全非。這次表面上是由隕石群引起的災難，背後似乎是與政府的月面基地有關的。身為反政府軍的女主角G L O R I A，便是一邊送貨一邊收集這方面的情報。某日她救了一名叫做VICKS的神秘少年，之後他倆更一起行動。原來這少年是被政府通緝的人，現在正被政府追擊。為了掩飾自己的身份，他們扮成搬運工人，繼續解開隕石群之謎。

GUNDAM THE BATTLE MASTER 2

遊戲模式

在進入遊戲之前，有四個項目要選擇，分別是S T O R Y MODE、VS MODE、OPTION及MEMORY CARD。

STORY MODE	首先選擇一部M S 來開始遊戲，要擊退其他11部機體及3部BOSS級的機體，便可完成任務了；
VS MODE	最大的特色便是所有隱藏機只能此模式使用
OPTION	在這裏可以設定遊戲的難度、時限、V S MODE時的捷徑及振動手掣的ON/OFF
MEMORY CARD	儲存及讀取遊戲的進度，每一次開始遊戲都應該LOAD DATA

操作方法

方向掣	機體的移動
□	輕拳
△	重拳
○	輕腳
×	重腳
R1/ R2	啓動推進器
START	暫停遊戲
THRUSTER MODE	↓→+R1/ R2
回避/防護罩	兩個攻擊掣同按
防禦崩	接近對手時→/←重拳
MEGA SOECIAL ATTACK	↓→↓→+P

畫面解說

機體名稱	......唔駛講喇掛？
ARMOUR GAUGE	即HP，一共有三條；
THRUSTER GAUGE	當使用推進器時，此GAUGE便會亮起，着陸後便可回復；
MEGA SPECIAL STOCK	使用超必殺技的次數，只限用三次。
ENERGY CAP	各MS的特殊武器所剩的數量；
機師	現在使用的機師；
剩餘的時間	......同上；

遊戲內其中7部隱藏機的出現方法

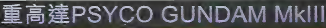
遊戲中是有7 部隱藏機的，有魔霸BYGZAM、NEUE-ZIEL、重高達PSYCO GUNDAM MkIII、HYDRA GUNDAM、RX-78 GUNDAM、ν-GUNDAM及鐵球BALL。使用這些MS是要完成以下的條件便可，不過只可能在VS MODE中使用。



魔霸BYGZAM 於EASY MODE中將遊戲完成一次；



NEUE-ZIEL 於NORMAL MODE中將遊戲完成一次；



重高達PSYCO GUNDAM MkIII　於HARD MODE中將遊戲完成一次；





HYDRA GUNDAM　於HARD MODE中將遊戲完成一次，並不可以CONTINUE；

ν-GUNDAM　用所有機體完成EASY MODE。



RX-78 GUNDAM　用所有機體完成NORMAL MODE。





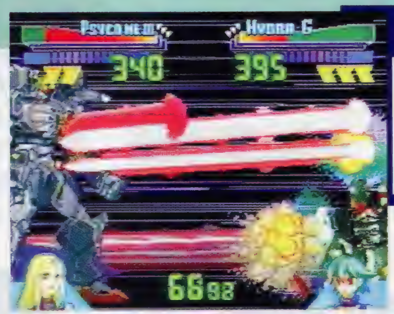
鐵球BALL　用所有機體完成HARD MODE。

隱藏機的出招表

魔霸BYGZAM

HOMING MISSILE	↓→+P
擴散MEGA粒子砲	↓→↓→+P



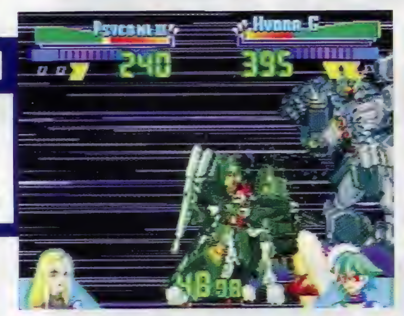


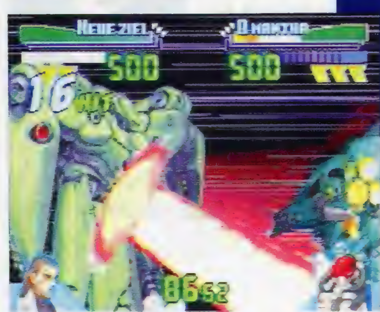
重高達PSYCO GUNDAM MkIII

SHOULDER PULSE BEAM	↓→+P
BLAST UPPER	→↓→+P
大型BEAM SWORD	→↓←+P
MEGA BEAM ATTACK	↓→↓→+P

HYDRA GUNDAM

BEAM CANNON	↓→+P
PSHYCO ARM LASER	↓←+P
BEAM SABE	→↓←+P
HYDRA WALTZ	↓→↓→+P





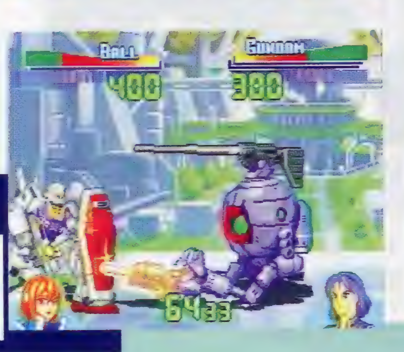
NEUE-ZIEL

有線ARM LASER	↓→+P
HAEVY TACKLE	↓→+K
THRUSTER DOWN	↓→+K
有線ARM SABE	→↓←+P
MEGA CANNON砲	↓→↓→+P



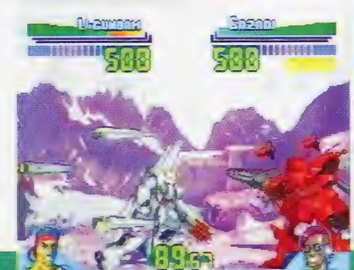
鐵球BALL

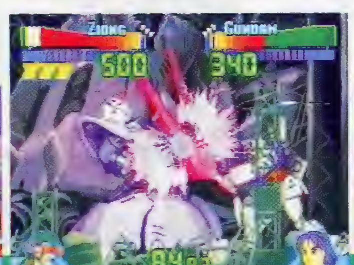
120mm CANNON	↓→+P
掘削用DRILL	↓←+P
CANNON ATTACK	↓←+K

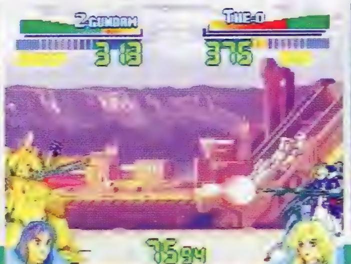


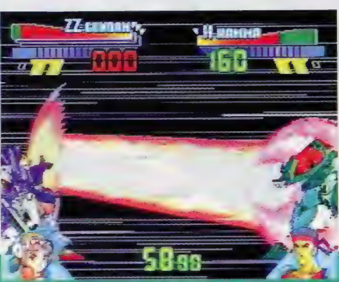
名場面集

大家在遊戲中嘗試找出一些名場面吧！











STORY

在一片被稱為歐特尼斯的大陸上，有五個國家，分別是繼承召喚魔法的拉利安國、繼承白魔法的羅斯蘭國、繼承獨特之劍法的索坦里斯國、繼承機械工學的茲利雅國及繼承強力黑魔法的朗尼斯國，而它們都是以迪魯曼這大國為中心，這五個國家都在迪魯曼的政權下過著和平的生活。

不過……

每五十年一次的迪魯曼祭典開始了，由迪魯曼的王子達比奧卡繼任成為法王，與此同時亦是王子擇偶之日，而候補皇后便是迪魯曼境內那五個國家的公主。那五個國家的公主為了成為迪魯曼的真正公主，每日不停練習魔法、武術及烹飪等等的技能。這故事便由這五個公主而發生了……

PRINCESS QUEST

RPG	製造商：iPC	容量：CD-ROM
MEM	發售日：發售中	售價：5800日圓（普通版）/5900日圓（限定版）

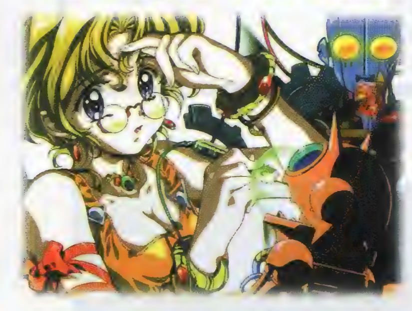
SEGA SATURN

五位公主的未來

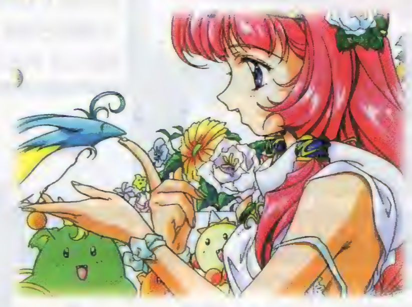
遊戲簡介

遊戲主要由2D畫面及3D畫面組成，在2D的時候多數時間是進行收集情報、購買道具及交代故事，而在3D的時候是以迷宮戰鬥為主。這遊戲是可以使用兩個角色（維羅及維露），維羅只可以使用埋身攻擊，不可以使用魔法；相反維露便可使用魔法，而且兩者所遇到的事都有所不同。這遊戲是沒有經驗值的，但是可以靠遇到不同的特別事件而增加能力值及修得新的魔法。

登場人物介紹



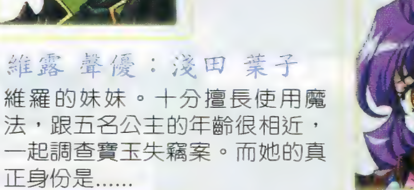
班娜歌達 聲優：井上 喜久子
茲利雅國的公主。為人冷靜，是為了到迪魯曼讀書而來。



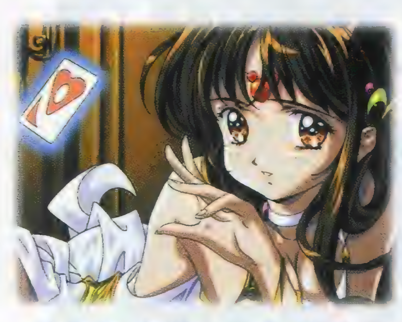
嘉斯杜 聲優：丹下 櫻
拉利安國的公主。有可召喚自然界的生物的能力，不過不太熟練。



維羅 聲優：三木 真一郎
這遊戲的主角。其師父布威列吩咐維羅拜訪迪魯曼公主麥麗路，並調查寶玉遺失的真相。



維露 聲優：淺田 葉子
維羅的妹妹。十分擅長使用魔法，跟五名公主的年齡很相近，一起調查寶玉失竊案。而她的真正身份是……



美露菲 聲優：白鳥 由里
羅斯蘭國的公主。性格活潑，好奇心十分旺盛，是第一個候補女王，有真正的女王氣質。

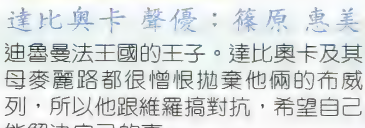


思蘭 聲優：柊 美冬
索坦里斯國的公主。擅長於武術，在戀愛方面十分純情，不過不太擅長。



巴魯 聲優：佐久間 レイ
是古代的一種魔法生物的子孫，看起來很像一隻貓，能理解人類的說話。





達比奧卡 聲優：篠原 惠美
迪魯曼法王國的王子。達比奧卡及其母麥麗路都很憎恨拋棄他倆的布威列，所以他跟維羅搞對抗，希望自己能解決自己的事。



芝羅斯 聲優：折笠 愛
朗尼斯國的公主。操使強力黑魔法的典型「女王」，對自己的美貌十分自信，而且愛追求權力。



麥麗路 聲優：勝生 真沙子
迪魯曼法王國的王子。蒙布勒的女兒，30歲，她邀請維羅幫助她找出事件的真相。



蒙布勒 聲優：川久保 潔
迪魯曼法王國的現任法王。因一次意外中誤會了布威列並將他放逐了，為人高傲。



基本指令

道具	使用所擁有的道具
裝備	裝備武器及防具
SAVE/LOAD	儲存或讀取進度，可隨時使用
設定	進行聲音的設定



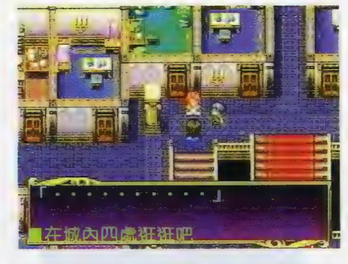
道具一覽

ポーション	回復HP最大值的30%
ミドルポーション	回復HP最大值的60%
フルポーション	HP完全回復
ティアポーション	回復HP及MP最大值的50%
ヒルポイズン	消除體內的毒素
パワードリーフ	使用後主角的STR（力）最大值+1
スピードリーフ	使用後主角的AGT（敏捷度）最大值+1
プロテクトピース	使用後主角的DEF（防禦力）最大值+1
マジックチーズ	使用後主角的魔力最大值+3
パワーナ	使用後主角的STG最大值+10
スピーダー	使用後主角的AGT最大值+10
プロテクター	使用後主角的DEF最大值+10
マジカルミラクル	使用後主角的MP最大值+15
ヒットピー	使用後主角的HP最大值+5
マジックピー	使用後主角的MP最大值+5
ラフエンジェル	使用後主角的力、敏捷度、防禦力、魔力及魔法防禦力的最大值+10
シャインレイル	持光之屬性的道具，可以用來攻擊暗之屬性的敵人
ダークレイル	暗黑的球體，對所有屬性的敵人都有效
オンフェアリー	使用後可以立即脫離精靈宮
レスアル	可復活在戰鬥中死的同伴去，並回復HP的最大值

作戰指令

攻擊	以使用中的武器進行攻擊
魔法	於維露的狀態下，可使用魔法攻擊敵人
道具	使用道具
逃走	脫離戰鬥，失敗時會受到攻擊


■終於到了迪魯曼國了



■在城內四處逛逛吧



■維羅接受了公主的委託

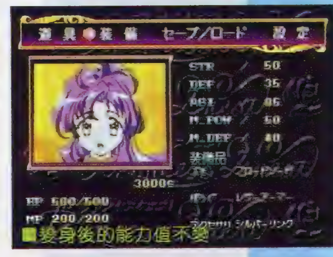




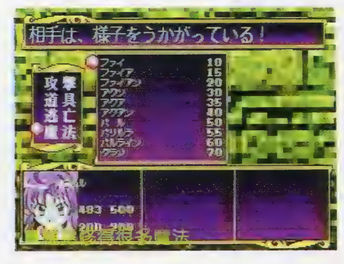

■第一次的變身


■變身成為一位少女

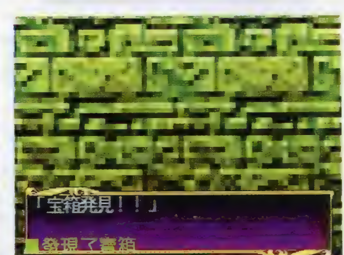

■不要迷路啊



■變身後的能力值不變







■發現了寶箱





GUNGRIFFON II
推出前的新情報

BY：非洲-JELLY





轉變點

改變最大的地方便是OPENING了，上集的OPENING是由十分華麗的CG組成，今集則以多邊形造成，效果明顯地比上集差了很多。

重播功能

在作戰之後，玩者是可以透過REPLAY MODE（重播功能），溫習一下敵人或自己的

遊戲中加入了連線對戰的功能，不單只是在對戰時連線才有用，在單打的時候若使用連線，另一部電視會以另一個視點作出即時轉播。

戰況。不過是要很大的容量，所以一定要插上SAVE CARD才可。



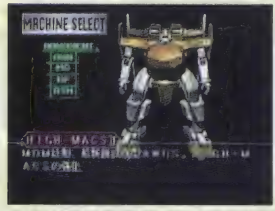


遊戲介紹

遊戲中是有四個模式的，有SCENARIO MODE、EXERCISE MODE、VS BATTLE及SURVIVAL MODE。而當中的VS BATTLE是遊戲中的最大特色，是在對戰的時候操用輪流攻擊的系統，玩者的其中一方在攻擊的話，那麼另一方的便要防禦或逃走，在倒數800下之後，玩者便互相對調攻擊及防守。於交換了四次之後，便統計相方的損毀度，而損毀度較少的一方便成為勝利者。

機體介紹

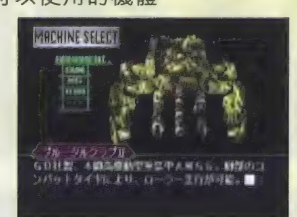
介紹的是在對戰時可以使用的機體



12式步行戰鬥車改HIGH-MACSII



12式裝甲步行戰鬥車改HIGH-MACS



M19A1布達魯奇勒II



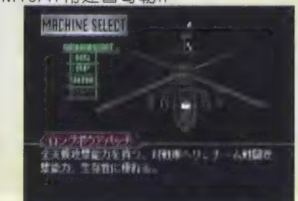
STROMHUNTER



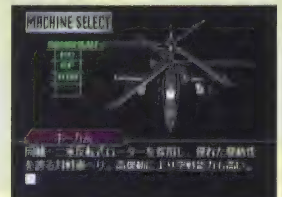
ELEPHANT



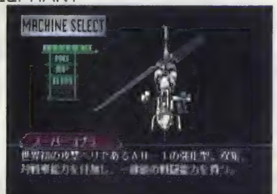
JAGDPANTHER



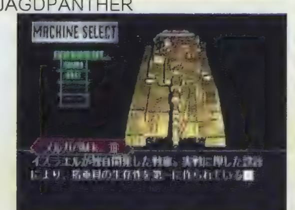
AH-64D朗布・阿柏奇



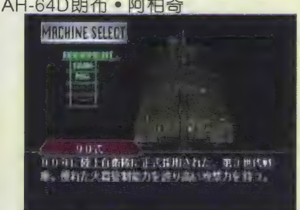
KA-50波琴



AH-1W超級眼鏡蛇



務卡柏Mk.III



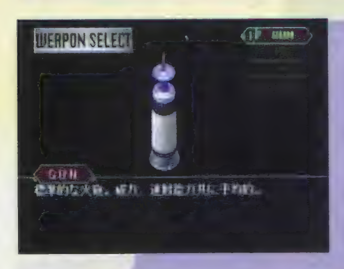
90式戰車



256M通古斯自走飛彈對空砲

操作方法

上/下	
左/右	
A	後退
B	取消
C	決定/武器的轉換
X	前進
Y	僚機支援
Z	跳躍
L	炮台移動
R	攻擊
START	遊戲暫停











■遊戲中的武器

VS BATTLE 畫面







MISSION START

玩者是操縱着12式裝甲步行戰鬥車改去執行任務，出發之前要選擇武器，在執行任務的時候是會有僚機協助玩者的，不過玩者亦可以單獨行動。

SENARIO1

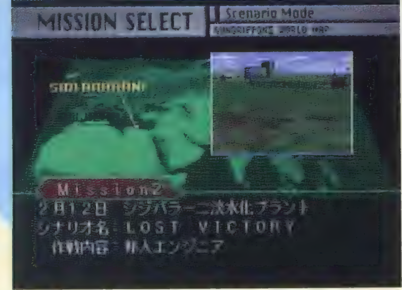
遊戲的第一關，玩者在這一關可以盡情消滅對方，目的是要中斷敵軍的部隊。



SENARIO2

遊戲的第二關，玩者的目的是要救出機械工程師，並保障工程師可以離開，由於工程師在離開時需要使用直升機，所以玩者必須保護該直升機免被擊毀，而敵人亦會針對該直升機來攻擊的，因此直升機所在的一帶將會成為主要的戰場。





SENARIO3

遊戲的第三關，這一關是要保護自己的部隊，協助他們脫離戰鬥區域，若所有己方的部隊都被擊毀便會馬上GAMEOVER。



我要訓練一個最強的拳擊手！！！

TEXT：怪傑

©ATLUS 1998



遊戲目的



玩者所扮演的是一個拳擊訓練員。由於多年來培育的內藤引退，而你只好再次從新訓練一位明日之星。在訓練途中，玩者需要安排一切訓練項目外，還要和拳手建立一個「信賴關係」。玩者訓練的成果和給予的指示就是比賽的勝負關鍵。

育成畫面



1. 指令選擇
2. 肯成拳手
3. 日曆（以星期為日曆計算單位）
4. 離下一次比賽的日數
5. 拳手的級別
6. 現在拳手的體重和級別的限制

VS MODE 介紹

在這模式中，玩者可以選擇進行一至八人分組對戰，而這個對戰會是以無級別限制的淘汰賽形式進行，如果是一人進行的話，玩者便要和一班A級拳擊運動員的其中一個進行對戰。在這模式當中會有一個比較特別比賽形式，而這就是可以給玩者觀賞一場電腦對電腦的精彩拳擊比賽。



育成模式主要指令解説

會話

和育成拳手談話來了解他的生活和身體狀況等

1. 選手

玩者可以知道拳手對整個訓練方式有何不滿。

2. 生活

拳手的不同生活態度的對應指示

特になし	任由拳手決定自己的生活方式。
オーバーワーク	看練習有沒有令拳手產生過勞現象。
病氣・ケガ	看拳手有沒有患病或受傷的情況出現。
サボリ	注意拳手在練習當中有沒有偷懶，並加以作出指導。
女性關係	留意拳手的男女關係並加以作出指導。

3. 食事

玩者需要向拳手作出食物的份量指示

現狀維持	維持現在的體重來決定食物的份量。
筋力アップ	在食物方面來幫助加強肌肉，但會令體重有所增加。
スタミナ 增進	在食物方面來幫助增加體力，但會令體重有所增加。
輕い減量	少量節食來減低拳手的體重，但會令疲倦度稍微提升。
きつい減量	嚴厲地減少食量來大幅度減輕拳手的體重，但亦會大幅度增加疲倦度。

狀態

玩者需要經常注意拳手的整體能力

1. ステータス

會顯示拳手各項的能力值，而能力值最大至999

2. プロフイール

會顯示拳手的各項資料

3. 經歷

會顯示出拳手曾獲得的大賽冠軍

情報

當中會有拳手的排名榜，訓練員的評價、比賽賽例和用語解説

システム

當中有SAVE、LOAD和設定等

相談

可以改變拳手的出場服飾、階級和相談引退事項

實行

玩者可以安排拳手進行練習，休養和到戶外特訓。

練習

1. MENU 設定（メニュー設定）

玩者可以從三十項訓練項目中設定十一個練習清單

2. 姿勢設定（スタイル設定）

可以更改拳手的比賽姿勢和比賽戰略

3. 公開スパーリング

育成拳手可以和其他拳手作一場實戰練習賽，這樣育成拳手就可以將所有拳擊技巧實踐，以及玩者可以了解拳手的實力。

戰鬥畫面



1. 現在的回合和剩餘時間
2. 指示系統表示
3. 忠告指示
4. 拳手的狀態顯示

攻擊↑	防禦↓	移動←	聲援→	
△	攻擊頭和上半身	擁抱對手	前進	鎮靜
□	反擊	擋格	左移	鎮靜
○	連環攻擊	閃避	右移	鎮靜
×	攻擊身體	擁抱對手	後退	鎮靜

中場休息畫面



1. 可給指令次數
2. 剩餘的休息時間
3. 拳手的狀態
4. 更改作戰指示
5. 精神指示（讚美、鼓勵和責備）
6. 體力回復
7. 治療受傷的地方

各大型比賽時間表

東日本新人王戰

參加條件…參加C級比賽四次及取得一次勝利或以上成績
比賽方式…8人淘汰賽（全3戰）
告知時間…12月第四週
比賽日期…第一戰3月第4週/準決戰6月第4週/決戰9月第4週

全日本新人王決定戰

參加條件…獲得東日本新人王資格
比賽方式…東日本新人王與西日本新人王進行對抗賽
告知時間…10月第1週
比賽日期…12月第4週

B級 BOXER TOURNAMENT

參加條件…取得B級資格的拳擊運動員
比賽方式…8人淘汰賽（全3戰）
告知時間…2月第4週
比賽日期…第一戰5月第4週/準決戰7月第4週/決戰9月第4週

A級 BOXER TOURNAMENT

參加條件…取得A級資格而從未勝出過的拳擊運動員
比賽方式…8人淘汰賽（全3戰）
告知時間…2月第4週
比賽日期…第　戰5月第4週/準決戰7月第4週/決戰9月第4週

CHAMPION 嘉年華會

參加條件…A級 TOURNAMENT 優勝者
比賽方式…A級 TOURNAMENT 優勝者與同級的勝利者一同參加
告知時間…10月第1週
比賽日期…11月第4週

不健全狀態一覽表

身體受損

拳擊運動員

名稱	症狀
疲勞	疲勞累積的狀態。玩者要注意這個狀態，因為這會帶同其他不健全狀態一起拼發。
拳頭受傷	因某些原因令到拳頭進入痛楚狀態。出現這個狀態時，會令攻擊力急速下降。在比賽進行時，玩者需要令運動員回復到正常狀態。
下顎受傷	當下顎受到強烈攻擊時，拳手的下顎便會產生劇痛，而這痛楚會令到攻擊力和防禦力下降。在比賽進行時，玩者需要令拳手回復到正常狀態。

精神受損

拳擊運動員

名稱	症狀
沒有爭鬥心	當爭鬥心跌至零時就會產生這個狀態，而這會令拳手的攻擊次數減低。
緊張	緊張狀態會令拳手身體僵硬。玩者需要作出聲援令這個狀態解除，否則拳手會在整個回合都是這樣的。
憤怒	由於憤怒令拳手產生迷失自我。除了不理會指示而魯莽地向對手作出攻擊外，還會令體力消耗度增加，這是非常危險的。
意識朦朧	當發生意識朦朧狀態時，除了會令拳手進入站立狀態外，還有了增加被對手攻擊的空隙。這時侯玩者只好作出防禦指示來防禦對手的攻擊。

指示



在比賽途中，玩者需要不斷給予拳手不同的指示，但每一個指示都可能會遭到拳手拒絕，這是因為「信賴關係」未能建立，所以玩者需要在育成的過程中去建立一個良好的「信賴關係」。



練習項目表

訓練內容	中譯	基本練習	試合前調整	試合直前	自由	山	海	韓國	泰國（タイ）	墨西哥（メキシコ）	美國（アメリカ）	英國（イギリス）
1. パンチを教える	教授出拳方法			×								
2. ガードを教える	教授防守方法			×								
3. ステップ教える	教授拳擊步法			×								
4. スウェーを教える	教授閃避方法			×								
5. シフトウェート教える	增加體重來練習出拳			×								
6. コンブネーション教える	教授出拳組合（連打）			×								
7. フォームチェック	姿勢控制			×								
8. ロードワータ	長跑訓練					×	×					
9. ダッシュを交えたロードワーク	短跑和長跑組合訓練			×		×	×					
10. ダッシュ	短跑訓練			×		×	×					
11. ロープ • スキッピング	跳繩訓練											
12. サンドバッグ（大）	大沙包練習											
13. サンドバッグ（小）	細沙包練習											
14. ウォーターバッグ	水包練習											
15. パンチングボール • シングル	單功能擺動球練習											
16. パンチングボール • ダブル	雙重功能擺動球練習											
17. シャドーボクシング	影子對手練習											
18. ミット打ち	連指手套練習											
19. マスボクシング	雙人練習											
20. スパーリング	練習比賽	×		×								
21. ダンベルトレーニング	啞鈴訓練											
22. メディシンボール	鐵球訓練											
23. ブリッジ	拱橋練習											
24. 背筋運動	背肌訓練											
25. 山道ロードワータ	山路長跑訓練	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×
26. 薪割り	破柴練習	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×
27. 滝に打たれる	瀑布坐禪訓練	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×
28. 砂浜ロードワーク	沙灘長跑	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×
29. 水泳	游泳訓練	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×
30. 水中スクワット	水中踏步	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×

鋼鐵之女朋友 新世紀EVANGELION

TEXT：J.J

AVG	製造商：GAINEX	預定發售日：4月16日
MEM	價格：6800日圓	容量：CD-ROM

PlayStation

人類補完計劃 REPLAY 上

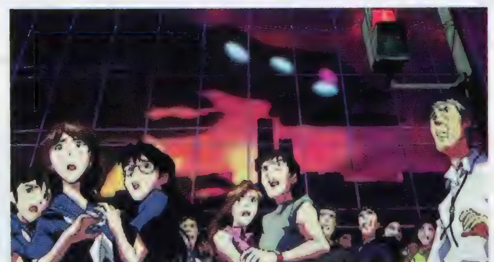
這遊戲實際上並沒有甚麼系統好介紹的，所以今次我們會直接將故事內容向大家作全面介紹。



謎之人型兵器

這晚，在第三新東京市附近，出現了神秘的人型兵器，居民都顯得相當驚慌，而本來入浴中的明日香則裸着身子在露台看熱鬧，「不幸」看到這情景的真嗣結果被明日香一腳重創……

第二天早上，昨晚的騷動似乎已平息下來，真嗣、綾波零及明日香三人就如平常那樣上學，只是明日香看準了真嗣不擅長猜拳的弱點，令他要一個人拿着三人份的書包上路。





轉校生霧島真名

回到學校之後，劍介及冬二談起這天會有一名轉校生到這裏上學，這轉校生名叫霧島真名，是位短髮而開朗的女孩子；老師將她暫時編到坐在真嗣的旁邊，而她就似乎對真嗣很有好感，不斷地主動和真嗣說話，更將一個垂飾送了給他……這時明日香突然出現，通知真嗣前往NERV總部，於是三名EVA的適格者便一起乘上通往NERV的電車，在車上明日香表示自己不喜歡真名，但因為真嗣只顧自己一個人聽音樂，於是一怒之下將真嗣的WALKMAN弄壞了。這時真名突然出現在電車上，說希望真嗣帶她到NERV總部參觀，她在閘口從後抱着真嗣，兩人就這樣一起進去了。

不過，這天真嗣的同調率模擬測試成績很差，美里雖然很努力幫他維護，但碇司令就明顯地不太高興了，回到家裏後，明日香送回一部新的WALKMAN給真嗣，算是作為下午的賠罪。





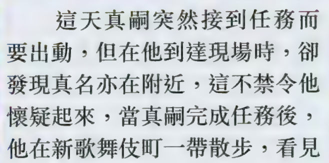




真名是間碟？

第二天當真嗣和真名一起走在街上時，剛巧遇上美里和加持先生，這天同調率測試結束後，真嗣再次在自動售賣機前面遇上他，而加持聽到真名的名字後有點吃驚，但仍建議真嗣應多些去了解她，第二天上家政課的時候，明日香挖苦真名在追真嗣，真名顯得相當難受而跑了出課室，真嗣跟着亦追了出去安慰她，到了晚上時，明日香提出「真名是間碟」的論調，她覺得真名一定是邪惡組織派來親近真嗣以探聽NERV情報的間碟，其他人都一笑置之，只有綾波提醒真嗣不應忘了碇司令對他的期望。第二天真嗣在圖書館遇上真名，兩人相約了在數天後約會。







這天真嗣突然接到任務而要出動，但在他到達現場時，卻發現真名亦在附近，這不禁令他懷疑起來，當真嗣完成任務後，他在新歌舞伎町一帶散步，看見真名正與一名自己不認識的男孩在快餐店吃東西，令他顯得相當煩惱，但他最後還是決定將已定好的行程打電話告知真名，她聽後似乎很高興，馬上便答應了。





難忘的約會

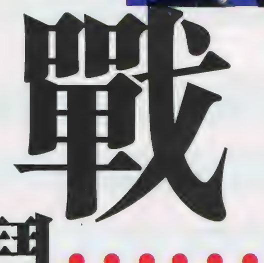


約會當天，真名換上了一身便服，兩人先後去了湯本溫泉街、兒童樂園的海盜船與及駒岳山頂，渡過了很難忘的一天。但在差不多同一時間，NERV等人卻成功捉住了數天前出現過的其中一台人型兵器，真嗣因為得知在這部機之中有着和EVA適格者相似的14歲少年，於是來到戰略自衛隊的醫院看看對方，但萬萬想不到會在這裏遇上真名，她說那傷者是自己的朋友，真嗣雖然仍相信真名，但剛巧來到的加持卻叫兩人以後也不要再來這地方，令真嗣大為費解。

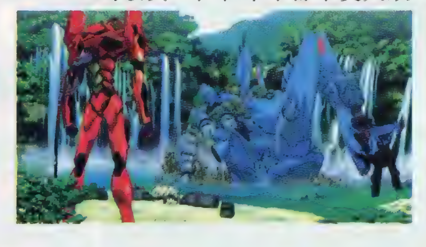
謊話

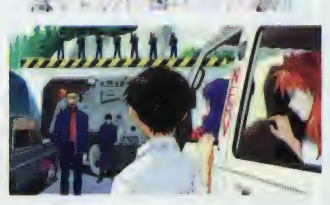
NERV繼續在蘆之湖一帶希望將另一台人型兵器釣出來，然而一直未有進展，這天晚上真嗣則邀請了真名到家裏吃飯，但因為真名對明日香說自己很愛真嗣，令這晚不歡而散，而且真名從這晚起就沒有再回學校，卻在數天後突然出現在真嗣面前，說她在醫院的那朋友不見了，希望真嗣能幫她一起去找，於是真嗣、真名、明日香及零四人一起來到醫院，不旦找不到真名的朋友，更受到一些神秘人的襲擊，他們於是通知美里前來營救。





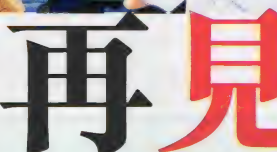
在車上的時候，真名終於承認自己曾是那班神秘人的同黨，而這些神秘人其實即是軍部的人——她和兩名同伴本來都是軍方一個武器發展計劃的駕駛員，但在軍中卻常受人欺負，於是才帶同兩部人型兵器逃走，而她亦的確是受命來探聽EVA的秘密的，然而最後因為碇司令不肯讓真名逃進NERV總部，真嗣於是眼白白看着她被軍部的人帶走了。





戰鬥……N² 爆雷之終結



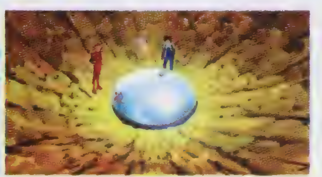


對於未能保護真名一事，真嗣及美里都感到很內疚，真嗣為了找出真相，與幾位同學一起前往真名的家嘗試找她，但卻沒有發現她的踪影，第二天回校上課時，他們聽到外面傳來一陣騷動，有人發現真名正被人困在一架貨車後的籠子中，原來軍部為了將躲在湖中的另一部人型兵器引出來，於是捉了真名作餌，而那部人型兵器為救真名亦果然現身，而且更四處破壞，軍方眼見情況變得不可收拾，只有請NERV出手相助，但真嗣礙於真名在那人型兵器手上，遲遲沒有進攻，最後對於嘗試逃走，真嗣將初號機的後備電源用光了亦未能追上，軍部為免被這兵器逃離日本會引起國際問題，決定投下N²爆雷將一切消滅……



再想……再見……

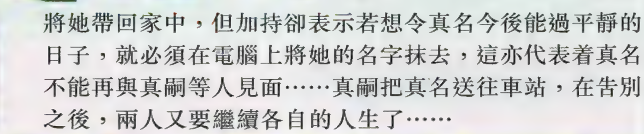




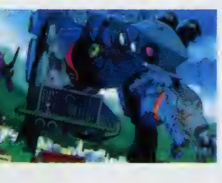




在N²爆雷的威力下，整台人型兵器被蒸發成一塊水晶狀的結晶，就在大家都認為真名不可能生還時，只有真嗣一人仍堅信真名尚在人間，他乘火車去到附近的城鎮，果然找到被救生倉所救的真名，真嗣更將她帶回家中，但加持卻表示若想令真名今後能過平靜的日子，就必須在電腦上將她的名字抹去，這亦代表着真名不能再與真嗣等人見面……真嗣把真名送往車站，在告別之後，兩人又要繼續各自的人生了……



















便利店時代SPECIAL

BY：非洲-JELLY

SLG MEM

製造商：ARTDINK　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：5800日圓　記憶：10~11BLOCK

PlayStation

一嘗當老闆的滋味

開張前準備

這遊戲是以開夠十五間分店為目標，玩者要不斷賺取金錢來達成目標。在進入遊戲之後，「準老闆」們先要從三個世界中選擇出目標地盆來做第一間舖頭，然後選擇難易度兩個版圖，仲要揀埋舖頭滙喺頭同埋買地，跟住就決定舖頭的大小及申請販賣特別商品。

而家就講舖頭內滙貨架及設備，買完嘛之後便可「內裝保存」將自己的DESIGN儲存起來，「準老闆」們亦可使用遊戲中提供的DATA來開始。最後就係聘請店員及決定營業時間，　閣下滙便利店就可以正式開張，準備揞第一單生意喇！

三個世界 - 十分古怪

貓的世界

無論店員、店長及顧客都是貓，而內　的商品亦是為貓而設的。在傍晚的時候會有一些有錢的貓來買豪華的壽司，就算是一些偏僻的地方也會有流浪貓買嘢食。

角色扮演遊戲世界

在這個世界內，是充滿着中世的歐洲風味，顧客會是穿着盔甲的戰士，或者是穿着羽毛的魔法使劍，盾，藥草和聖水都是他們的必需品。在地圖上也會有城及山洞，若於戰場附近，傷兵會走來購買藥草及解毒草。

未來的廢墟世界

未來的世界中，是戰爭過後的荒蕪世界，人們為了食物和醫藥品。他們所持的金錢少，但又要很多貨品，所以治安十分差，劫案和火災都特別多。到了世界復興之後，人們的消費力轉高，會買一些貴價的物品!。

操作方法

按鍵	功能
△	加快游標的移動
□	呼出命令欄
×	取消
○	決定 / 顯示情報
L1/R1	轉換店舖的顯示畫面
L2	擴大或縮小市鎮的畫面 / 轉換市鎮的畫面
R2	轉換店舖的顯示
START	調節遊戲的進行速度

營業方針 - 商業大計

項目	說明
營業時間	老闆們可以選擇24小時或自行決定營業時間
利益率	接近對手的店舖時，最好將價錢減低1~3%便可用來招攬顧客
特別商品	販賣特別商品時，要向有關當局申請
市場調查	進行市場調查，了解顧客們的需要
報告設定	設定月底業務報告

人事 - 招兵買馬

以下是在聘請店員時須知的POINTS，而最重要是他們有冇工作經驗

項目	說明
體力	工作的持續力
學歷	收銀管理及保安的能力
敏捷	商品的補充，避免碰撞顧客的能力
社交	服務及清潔的能力
教育	店長對店長的教育力
田田	收銀的速度
補充	補充商品的速度
接客	接客的能力
清掃	打掃的速度
警備	防範小偷及防火的力
異動	查看店員的資料，亦可作出工作的調配
雇用條件	調整店員的加薪率，最好每年1~5%



店舖設計 - 要有品味

店舖改築	改變店舖的大小，要花費很大的資金，要把店舖關掉才可
內裝變更	增減店舖內的設備，同樣是要把店舖關掉才可
店舖賣卻	將店舖賣掉，但本店是不可賣的

販賣促進 - 加強宣傳

廣告宣傳	透過不同的傳媒來作出廣告宣傳
CI 設定	設定店舖的標誌及顏色
銀行	向銀行申請貸款

情報 - 知己知彼

店舖詳細	觀看各店舖的資料
收支	顯示各店舖的收入狀態
評價	觀看全部店舖的評價

模式

轉換到其他畫面

系統

新規	開始新遊戲
讀取	讀取遊戲的進度
儲存	儲存遊戲的進度
環境設定	設定遊戲的背景顏色、聲音及手掣

市鎮及店舖一覽畫面指令

店舖購入	玩者須先選擇目標地方，然後決定名字及規模
招攬	選擇了要招攬的建設後，再決定時間和資金，在一段時間後在店舖的附近便會多了一些建築物了
其他	可以調查對手的店舖，亦可將對手的店舖買下

十個賺錢大計

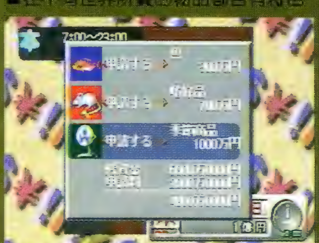
1. 於決定店舖的擺設時，使用遊戲內預先安排的比較好
2. 在店舖開張之日是最多顧客的，不妨作出宣傳，吸引更多顧客
3. 若果自己店舖所賣的東西比對手的平，自己的人氣、應對、清掃及警備都會上升
4. 當沒有錢的時候，最好便是向銀行借，不過要小心因不能還債而破產啊
5. 有多餘的資金時，可以收購對手的店舖成為自己的2號分店
6. 至於3號分店便起在路旁，會吸引到很多顧客
7. 每逢新開張，都要注意店員們的情報，店長的教育越高，店員便會成長得越快
8. 如果店舖是24小時營業的話，最好「清掃」在80以上各和「警備」在90以上
9. 當開到第四間分店的時候，玩者是須要向銀行申請貸款的
10. 店內的裝飾是增加應對值的，擴大停車場可增加人氣。


■在不同世界所賣的物品都各有特色

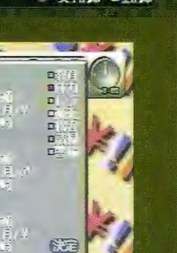

■首先要選擇世界

■輸入名字及商標

■選擇一塊好地方

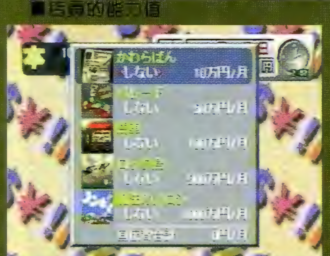

■申請販賣特別商品


■聘請店員


■店員的能力值


■這是甚麼來的？


■地圖畫面


■調整營業時間

■宣傳方法層出不窮


■月底的報告

Guardian Recall 守護獸召喚

TEXT：古拉拉_B

OFFICIAL PRODUCT

製造商：XING INC.　發售日：5月預定
價格：港幣$420（暫定）　容量：CD-ROM
MEM　SRPG　PlayStation

美女與野獸？！

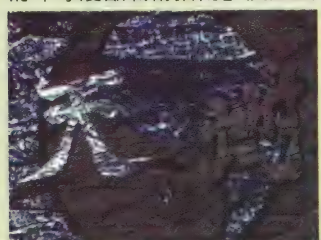
這個SLG的特別之處，是它的人物設定是由兩位有名的日本漫畫家：蘭宮涼和龍炎狼牙一手包辦的，亦是9801時代的有名作品，而這次移殖到PS上，當然是有所「改動」，但不失其可玩性。玩者可以從「天之章」和「地之章」選其中一個去開始，跟電腦版沒有分別。



故事是發生在1999年的日本，在七個少女和她們各個屬性不同的守護獸一起對抗引起災禍的謎之組織—「荏狗霸荛」。

遊戲開始

在標題畫面，玩者可以選擇「從新開始遊戲」（NEW GAME），「繼續進度」（LOAD）或到OPTION。OPTION有的都是一些關於遊戲角色的資料，例如「守護獸圖鑑」、「用語詞典」、「遊戲登場人物介紹」，還有給初玩此遊戲的玩者用的「守護獸戰術指南」及遊戲中的事件和音樂重播等等。


■選擇開始天之章或地之章


■守護獸圖鑑





■「天之章」主角：天城美由紀和「地之章」主角：大地裕子（右）

■「用語詞典」裏有故事的人物和它的歷史資料

作戰

玩者可以在對己方角色輸入指令前，按下START鍵，畫面會變成藍色，然後將游標移到己方或敵方角色上，去觀看角色的屬性和各項能力。若要對角色下命令，便將游標移到角色上按鍵便可。

作戰畫面解說

1）游標
2）藍色方格是己方某一個角色可以移動之範圍（因角色不同移動力而改變）
3）角色名稱及將進行之指令（只限守護獸）
4）現時之回合
5）守護獸之屬性



對角色可輸入之指令有：「移動」、「情報」、「行動」、「思考」和「待機」

移動	每個角色的移動力都有不同，當玩者選了這項之後，可以將角色移動到藍色的方格上，電腦會自己顯示因高低差而不能到達的地方。
情報	可以看到角色的各項能力值，如攻擊力、防禦力、移動力及經驗值等等
行動	可以使用角色的「超能力」（超力）、「道具」（アイテム）、「談話」（話す）和將守護獸「送返」（送還）。
待機	每個角色指令下達完畢後，就要選這個指令，選了這個之後守護獸們才會行動。所有同伴都選了這個指令後，便會到敵人的行動。
思考	「命令變更」是對命令守護獸進行各項指令：
	「守護主人」（私をまま守護せよ）：走近主人身邊
	「攻擊」（攻擊せよ）：向最接近的敵人攻擊
	「防守」（移動せよ）：放棄攻擊，一時間增加防禦力
	「替同伴回復」（氣を癒せよ）：選擇某一個同伴替她／牠回復
	「甚麼也不做」（何もするな）：站着不動，甚麼也不做。
	「目標確定」是用特技於其他角色時，作目標選定之用，而「命令實行」就是不等主人行動完畢，即時執行命令。

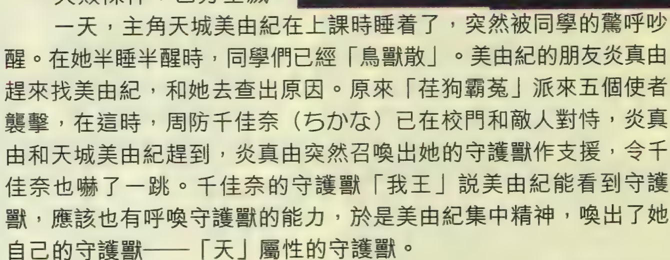
另外，若將游標移到空白的地方，按下○鍵是可以調教訊息的速度、畫面的顏色、作戰顯示和音樂聲量等等。

TDS

於TDS中，玩者只能控制是每個人類角色，而自己所有的守護獸，將會由AI去處理。每隻守護獸都有自己不同的能力和屬性，玩者可以對守護獸發出不同的命令，但是牠們將會攻擊那個敵人，則不能控制。對應不同的屬性，攻擊敵人時會有不同的效果。

另外，每個角色都可以使用超能力來強化自己，回復體力或增加經驗值等等。

「天之章」



第一話　「守護獸召喚」
勝利條件：敵人全滅
失敗條件：己方全滅

一天，主角天城美由紀在上課時睡着了，突然被同學的驚呼吵醒。在她半睡半醒時，同學們已經「鳥獸散」。美由紀的朋友炎真由趕來找美由紀，和她去查出原因。原來「荏狗霸荛」派來五個使者襲擊，在這時，周防千佳奈（ちかな）已在校門和敵人對恃，炎真由和天城美由紀趕到，炎真由突然召喚出她的守護獸作支援，令千佳奈也嚇了一跳。千佳奈的守護獸「我王」說美由紀能看到守護獸，應該也有呼喚守護獸的能力，於是美由紀集中精神，喚出了她自己的守護獸——「天」屬性的守護獸。

由於敵人不是太強，所以主角們可以走前一點，但是因為美由紀和她的守護獸不懂攻擊，所以這個任務交由另外兩個同伴負責。敵人中會有使用弓箭才遠距離攻擊的，所以先要派攻擊力較高的炎真由的守護獸去對付。其餘的可以交給「我王」負責，至於天城的守護獸，因為牠沒有攻擊能力，所以只需替兩隻守護獸回復來取經驗值便可。


《遊戲誌》嚴重、鄭重、隆重聲明
我哋要
請人
如果隨便搵塊磚掟落街都可以掟中幾個嘅，佢一定唔係《遊戲誌》嘅編輯。所以，如果你自問唔係啲好容易俾磚頭掟中嘅人，對電視遊戲有非常了解，我哋極之希望你嚟應徵做《遊戲誌》嘅編輯。
歡迎大家喺每日早上10時至下午6時打電話2380-2223搵張小姐約見面試，
我哋會話俾你聽點至可以獲得投身《遊戲誌》嘅機會。
招聘熱線：
2380-2223
警告：唔好隨便掟嘢落街呀！



魔法頭腦力量

電視台的問答遊戲

BY：非洲-JELLY

©NTV©VAP INC.

ETC	製造商：VAP GAME	發售日：發售中
	售價：5800日圓	記憶：1BLOCK
MPLY / MEM	PlayStation	

前言

遊戲本身是由一個日本電視台的問答遊戲節目，由於受歡迎，所以在家用機推出了。在遊戲中有很多不同的迷你遊戲，而且都很有趣。不過問答遊戲的部份所問的，很多時都是日本的常識和地道特色，所以玩的時候可能會有點困難。

遊戲模式



番組 MODE

單打模式，跟四名電腦對手進行遊戲，以得到TOP頭腦獎為目的，在每一項比賽之後都會得到分數，將最後的總分加起來，最高分的便是優勝者，而成績可保存在MEMORY CARD。

MUTILPLAY MODE

最多可供4名玩者同時進行遊戲，頭腦指數最高的一方便是優勝者，一共有11種比賽可以選擇。

PARTY TOOLS

是一個做司儀來判定誰人答得對，而參加的玩者只須按鈕搶答，是不用解釋答案的。

OPTION

可以看回番組MODE時的成績、難易度和各樣比賽的練習。

比賽成績	看回番組 MODE 時的成績、平均得點率和正解率
RANKING BEST10	番組MODE的BEST10名單及頭腦指數
練習 MODE	各樣比賽的規則及操作方法說明，亦可以練習
難易度設定	有簡單、普通、難和極難

人物介紹

板東英二
遊戲的司儀



永井美奈子
遊戲的司儀



間寬平
覺得很有趣，所以參加這比賽



QUICKY
馬騮一隻，答問題的速度很快，但可信性一般



今田耕司
是一名笑口常開的參賽者



利野子
是一名人氣偶像，參加電視節目演出



HONEST
答問題不是很在行，但是十分誠實

阿羅
只是一隻普通的貓，沒有什麼特別





■最聰明的勝利者

WISE
是一隻貓頭鷹，答錯的機會不多



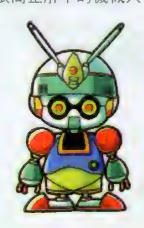
■遊戲中的一些比賽

朗度
豬竟然有很高的正解率，不過很遲鈍

ACE
最強的龍，體型大，答問題不太準



GAZIMARU
有很高正解率的機械人一部





■計分了





Brave Prove

製造商：Data West　價格：6800日圓
發售日：4月發售予定　容量：未定
ARPG　MEM　PlayStation

TEXT：古拉拉_B

聖劍傳說再現？！

前言

這是一個2D動作加RPG的遊戲，其中精靈系統很容易令人聯想到《Square》有名的ARPG《聖劍傳説》，現在就看看它有何特別之處吧！

由於這次是體驗版，所以將來真正發行時可能會有改動。

故事

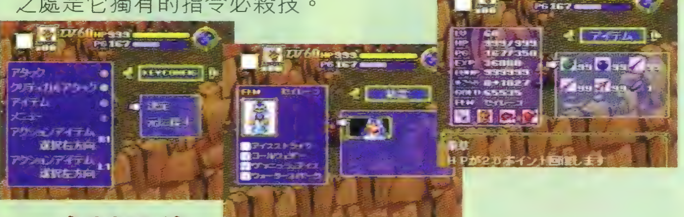
為了拯救被屬於黑水晶的精靈奪去心中的光的少女——斯娜，主角亞魯斯提起武器，和白水晶的精靈們一起上路，借助精靈們的力量，踏上冒險之路……

遊戲畫面



這是體驗版的畫面，左上方是玩者現在使用的道具，傍邊的LV是等級；兩條棒，上面是代表體力，下面代表Power Gauge（使用必殺技時會消耗，但擊中敵人之後會回復）。當擊中敵人時，畫面下放會有一條MONSTER棒，會顯示被擊中的敵人現時的體力。

Brave Prove的系統不太複雜，它也有一般RPG所有的指令：Menu，按鍵設定，魔法，道具等等一一俱備，而它的特別之處是它獨有的指令必殺技。



一般操作

方向鍵	控制角色向八個方向行動
□ 鍵	呼叫 Menu
△ 鍵	配合方向鍵使出特殊攻擊用
×鍵	使用道具，取消鍵
○ 鍵	普通攻擊，決定鍵
L1 ， R1	轉換角色現時的行動
L2,R2,START,SELECT	不使用
前衝	同一方向連按二次，之後再按著不放

玩者可以在Menu的「設定」一項中自己按喜好改變各個鍵的功用。



技

遊戲　面技共有兩類，一類「連續技」是不減少Power Gauge的，另一類「特殊攻擊」則相反。前者可以用○連按，或在前衝時按○使出，亦可按○住不放。後者是可以以按一些方向鍵和△鍵一起使出的，有對單體敵人或全體敵人，威力各有不同。下面是幾個必殺技使出的方法。

連續技

普通斬 1	○
普通斬 2	○○（必需很快地按下，在普通斬 1 後再按一下○也不能使出。）
突刺	○○○（必需很快地按下。）
儲力斬	○按下一會之後放手。
前衝斬	方向鍵同一方向按下二次後再按○
回轉斬	↑→↓←↑（方向鍵轉一圈）後按○

除此之外，還有多種不同的指令輸入法，可以做出更多的連續技。

特殊攻擊

集中劍	↑↑↑＋△
滅殺劍	↑↑＋△
擴散劍	↑→↓←↑（方向鍵轉一圈）＋△
必殺劍	面對敵人，轉去反方向之後再次面向敵人時按△







（註）以上的連續技和特殊攻擊，都是在體驗版中出現的，到正式發售時會有更多。

人物介紹

主角—亞魯斯（アルス）



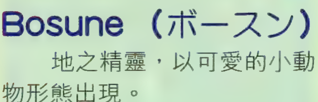
15歲，盜賊團成員之一，活躍的外表，令人不發覺他失去了雙親。

斯娜（シーナ）



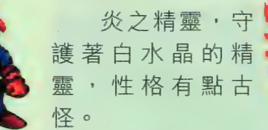
盜賊團首領的女兒，用劍高手，16歲。

Bosune（ボースン）



地之精靈，以可愛的小動物形態出現。

Felia（フェーリア）





炎之精靈，守護著白水晶的精靈，性格有點古怪。

Seiline（セイーレン）



水之精靈，外表十分冷靜沉著，表情經常都是沒有變化的。

天龍

風之精靈，將自己力量封印而變成外形較細少。

跑呀！跑快D呀綠色牧場王！！

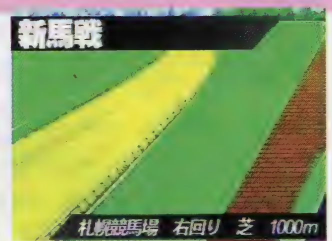


TEXT：怪傑

熱鬥小馬～黑色閃電、白色奇蹟

這個遊戲是由受歡迎的漫畫「熱鬥小馬」改編而成，主角當然會是綠色牧場王啦！而整個遊戲大部份的地方都是以會話形式來發展的。遊戲目的是需要玩者在各場比賽中脫穎而出，到最後就要去挑戰黑色閃電，不過當中會有一些比賽是要玩者不能勝利的。在這個遊戲中會有很多需要玩者去留意的，而現在就為大家去介紹一下：







比賽時的按掣方法

在比賽開始時，玩者都需要因不同的轉彎方向或不同的直路，而去改變按掣的次序和方法。



開始時的大直路
△ △ ×



彎角1
□ △ ○



向 正面
○ □ △



彎角2
○ × □



最後直路
×連打



特訓項目

在這個遊戲裏，共有六個特訓項目，不過每一個項目都是會因應遊戲劇情的發展而增加的。

1.起步特訓



2.坂路特訓



3.最後衝刺訓練



4.游水訓練





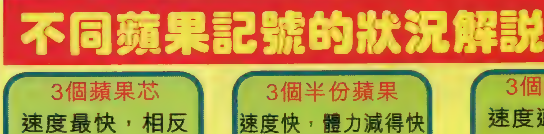
5. 速度比拼



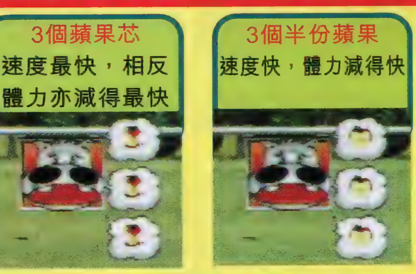
6. 迴避訓練



不同蘋果記號的狀況解說



3個蘋果芯
速度最快，相反體力亦減得最快



3個半份蘋果
速度快，體力減得快

3個紅色蘋果
速度適中，體力減得最少



3個黃色蘋果
速度慢，但可加少許體力

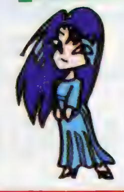


3個青色蘋果
速度最慢，不過可加最多體力





由0開始的麻雀




麻雀都有教室？？

TEXT：怪傑

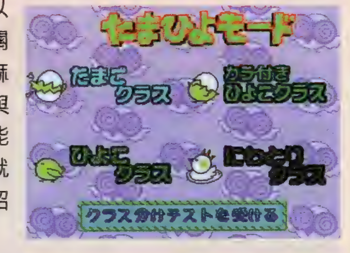
TAB	製造商：AFFECT	發售日：發售中
MEM	售價：5800日圓　容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK

PlayStation

MAIN MENU

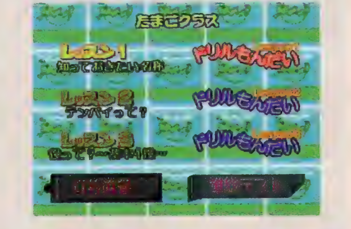
たまひよMODE

在這個模式裏，玩者可以從其中的四個級數中得知有關麻雀的知識，而當中好像有麻雀用具的名稱、麻雀的攻與防、點數計算等。如果玩者能夠完成級數內的內容的話，就可以進級。以下就為大家介紹一下各級數的教學內容：



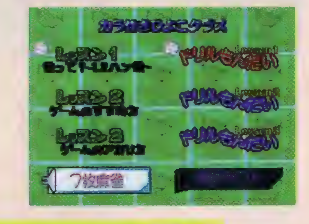
たまご級

玩者可以知道各麻雀用具的名稱，什麼是聽牌和基本的4種役牌。當中會有四枚麻雀的對戰。這樣玩者就踏出了最初的第一步。



カラ付きひよこ級

當中會教授玩者各種牌的組合、何是ポン、ロン、チー等和麻雀的各項規則，而其中還會有七枚麻雀的對戰。



ひよこ級

當中會教授玩者各種番牌的組合、麻雀的攻與防。



にわとり級

當中會教授玩者點數、牌點和最終點數的計算方法。最後玩者就可以準備畢業了。

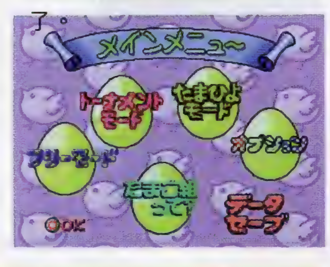



クラス分けテスト

玩者可以從這裏的測驗中測試一下自己現時的實力。由於是可以隨時進出的關係，所以玩者會感受當中的自由度是非常之大。

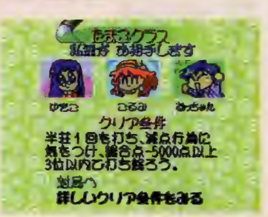
究竟這是什麼一回事？

在眾多的麻雀遊戲裏，這個可算是少有的種類，因為在當中除了麻雀對戰原素外，還會有一個教學的原素，而這個就是在遊戲中的重要所在。玩者當進入了たまひよMODE裏，電腦就會講解日本麻雀的玩法、食糊的種類和點數的計算方法等，這樣玩者以後玩日本麻雀的時候就能更加得心應手了。



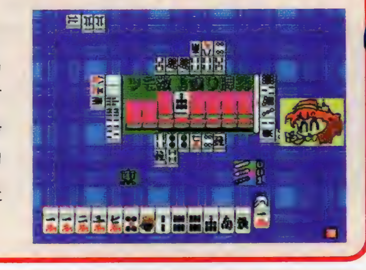
トーナメントMODE

這個就是遊戲中VS MODE。雖然這個模式可說是VS MODE，但其實只有玩者和電腦進行對戰，而勝利條件就是取得最高點數。



フリーMODE

玩者可以在這個模式中得到自由對戰的樂趣，因為除了可以自由地進行麻雀對戰外，還能夠從十二位登場人物中揀選三位作為玩者的對戰對手，而對戰的難度是不會太過高的。



データセーブ

玩者可以將自己的學習程度、戰績、最高得分點等記存起來。

オプションMODE

在這個模式中，玩者可設定麻雀桌面的顏色、打牌的速度以至聲效等各種設定。














TEXT：怪傑

TAB 製造商：SAURUS 發售日：發售中 記憶：1 BLOCK
售價：358／535港幣（初回限定版）
MPLY MEM PlayStation

終於可以體驗電流棒的滋味



「電流焦急棒」這個玩意對玩者來說，可能見就見得多，但親身玩過的機會就少之又少。不過現在PlayStation的玩者終於可以嘗試到這玩意的好玩之處，而曾經玩過另一間公司所製造的N64版之玩者亦可以嘗試一下，因為遊戲除了多了一個N64版沒有的自設模式外，還有在遊戲內的TV路線是完全移植自日本朝日電視台的節目遊戲（電流焦急棒）中的遊戲路線。

遊戲玩法

這遊戲的玩法非常簡單，玩者只要控制手上的電流棒通過整條路線上的所有難關而到達終點便可以，不過當中玩者不能令電流棒接觸到兩旁的引導電流線，否則就……

模式介紹

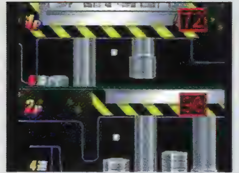


1P MODE

在規定的時間內，玩者需要通過所有難關而到達終點。在進行遊戲時，2P可以亂入挑戰，而令到整個模式變成VS MODE。

VS MODE





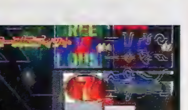
在這個模式中，將會以水平式分割方法來分開1P和2P的畫面。兩位玩者都需要在規定時間內完成任務，而最先到達的一方就是勝利者，另一方面失敗者就要做出輪盆上的懲罰方法。

TOURNAMENT MODE

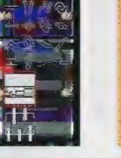


與VS MODE玩法相同，當中亦都會有懲罰指令，而參予遊戲的人數會增至最多八人。

自設路線模式







玩者可以將路線零件和EVENT零件製作一個擁有自己獨特風格的遊戲路線，而製成品可以放在エディットコース的4個路線中。

1P MODE 的遊戲路線選擇

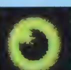
◆TV路線	◆獨創路線	◆自設路線	◆AI路線（人工智能）
• 挑戰路線	• 初級路線	• 路線1	
• 最終路線	• 中級路線	• 路線2	
• 循環路線	• 上級路線	• 路線3	
	• 超弩級路線	• 路線4	

在 VS MODE 中可使用或會出現的 ITEM

使用道具



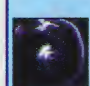
幻覺
使對方帶有迷惑的殘留影象



聚光燈
使周圍變得黑暗，令玩者不易看清路線

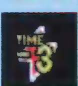


慣性
使對方帶有慣性，令操控變得因難起來



旋渦照相機
使對方的畫面作水平旋轉

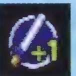
出現道具



TIME -3
減對方的剩餘時間3秒



變大
使對方的電流棒直徑增長



CREDIT +1
令自己的CREDIT+1



落空
中空寶

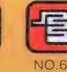
路線零件介紹

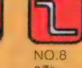
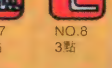
全部零件共有40個，每一件零件都擁有不同的形狀和難度。而這些零件在VS MODE中更會有不同的點數。

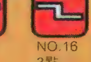
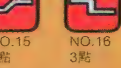
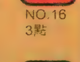


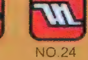
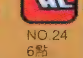
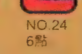
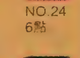


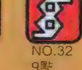


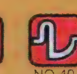








NO.1 5點	NO.2 5點	NO.3 5點	NO.4 5點	NO.5 2點	NO.6 7點	NO.7 20點	NO.8 3點
NO.9 8點	NO.10 6點	NO.11 20點	NO.12 5點	NO.13 2點	NO.14 12點	NO.15 4點	NO.16 3點
NO.17 5點	NO.18 8點	NO.19 10點	NO.20 7點	NO.21 6點	NO.22 5點	NO.23 10點	NO.24 6點
NO.25 4點	NO.26 8點	NO.27 4點	NO.28 5點	NO.29 24點	NO.30 16點	NO.31 10點	NO.32 9點
NO.33 24點	NO.34 7點	NO.35 24點	NO.36 4點	NO.37 3點	NO.38 4點	NO.39 12點	NO.40 10點





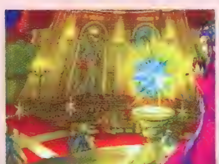
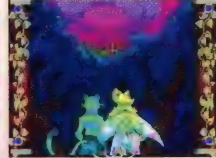
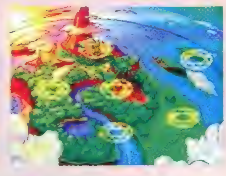
PRISM LAND STORY

2P | 製造商：Dcruise | 發售日：發售中 | 售價：5800日圓
容量：CD-ROM | 記憶：1 BLOCK | DUAL SHOCK
MEM PUZ PlayStation

拯救 PRISM LAND 的行動開始啦！！！

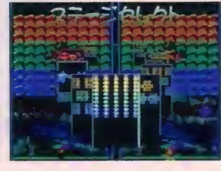
STORY

這個遊戲的故事內容是講述在一個名叫「PRISM LAND」的世界，是由一位女王—LILTH所統治的。在她的統治下，每一個精靈都過着幸福快樂的生活。有一天，女王發覺自己手持那一顆可以影響世界的水晶由原本充滿色澤的，現在已變成暗淡無色，之後的日子更慢慢地暗淡起來，而這段時間發生了很多不尋常的事件。女王得知這些事件的發生後，於是召回了保利姆和莉舒姆去拯救這個世界，這樣他們就開始了冒險旅程……

究竟這是什麼遊戲呀？

這是一個在PUZZLE遊戲中玩法較為少見的，因為玩法是和曾經非常受歡迎的遊戲（撞磚）一樣的，而遊戲的各方面當然會有所增強，例如：玩者除了可以取得在STAGE中跌下來的MAGIC球外，還可在每一個STAGE開始前決定使用哪一些魔法，使用魔法當然會減少MP值啦！這樣又怎麼增加MP值呢？辦法非常簡單，就是撞碎STAGE中的PANEL便可以，而撞得愈多MP值當然會加得多啦！


對戰時的魔法使用

魔法使用的分別

藍色的魔法種類：是對自己有利的魔法。
紅色的魔法種類：是不利於對手的魔法。

魔法效果

2分裂加速	將對手的彈珠加至兩顆和增加速度。
ボール操作	玩者可以自行改變彈珠的軌道。
スモール	在一定時間內令對手的彈珠縮小。

MAGIC 球介紹

彈珠台的變化



彈珠的接觸面加小（×）



彈珠的接觸面加大



可以HOLD 彈珠，並且可以控制彈珠的離開時間



當彈珠離開後，玩者可以自行改變彈珠的軌道



當接觸彈珠後，彈珠會自行分裂成兩粒



按擊後發射一支可以破壞所有東西的光柱

彈珠的變化



增加彈珠的移動速度（×）



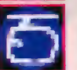
減低彈珠的移動速度



彈珠會貫通可以破壞的PANEL



按擊後可將彈珠四周的PANEL破壞



按擊後彈珠會分裂成一百粒



彈珠會變得巨大起來，而它可以破壞原本不能破壞的東西

STAGE 的變化



取得後會出現一個保護網去防止一次彈珠跌失



取得後彈珠不會在兩旁的牆壁上反彈，不過彈珠會在另一邊出現（×）

取得後可將不能破壞的PANEL打下來（×）

其他



1UP

＊（×）代表這個是隱藏MAGIC球



保利姆
PLAYER 1



莉舒姆
PLAYER 2



WELCOME TO PIA CARROT
~ We're Been Waiting For You ~



TEXT：怪傑

製造商：KID　發售日：發售中
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
SLG　MEM　SEGA SATURN

原來做兼職都可以做得咁開心！

主角為何會到PIA CARROT打工？

主角在高中三年級的暑假前和父親打賭，如果自己能夠在測驗中所有學科的成績都是合格的話，主角便可在暑假和朋友大介一起出外旅行，而當中的所有旅行費用都會由父親負責；但相反，只要有其中一科出現紅字時，主角便要在父親所經營的餐廳—「PIA CARROT」內做兼職，結果就……

正當主角以為人生最實貴的暑假就此完結時，他卻發現原來在父親的餐廳做兼職是相當不錯的事，因為在餐廳中有各式各樣的女孩子，好像有可愛的翔子和穿著性感衣服的麗香等，而她們都是為著不同的原因而在餐廳裏出入，所以主角便開始了他的暑假。









主角家

主角的家可以說是一切行動的開始地點，玩者可以在當中查看到一些有關已出場人物的個人資料外，還可以打電話約少女們出街來增進兩者之間的感情，或者當主角有空的時候亦可到街上逛逛，這會有可能發現到一些令人興奮的東西。

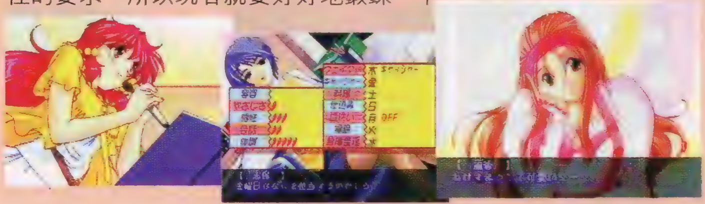
DATA	可查看各個已經出場的女孩子的資料。
REST	完結一天的工作便睡覺吧。
STUDY	除了工作和結識女孩子外，偶然亦需要溫習一下功課，但會令體力下降。
CALL	玩者可以打電話來向心儀的女孩子傳情達意，這會增加女孩對主角的好感度。
MOVE	移動至其他地方，當中可能會遇上女孩們，但會消耗體力的。
ITEM	查看當時手持的道具，或者使用它們。
SYSTEM	可以查看主角的能力值、儲存或讀取遊戲進度和設定各種聲效。





基本玩法

單看上面的STORY之後，相信大家都會知道這是一個模擬戀愛遊戲，不過當中還加入了育成要素。在遊戲中，主角將會在餐廳或市內其他地方結識到不同的少女，之後就可以以電話和約會等來令她們對主角的好感度上昇。與此同時，玩者可以在餐廳打工或在家中溫習來增加主角的能力值，務求達到各女孩們對男性的要求，所以玩者就要好好地鍛鍊一下。



追加新人物

樫倉 愛理

AIRI KASHIKURA
出生日期：12月3日
血型：B型
身長：165㎝
興趣：不明

她是一位藝名叫做「樫倉アイリ」的偶像演員，帶有美國人（父親）和日本人（母親）血統的混血兒，自幼已開始接受藝能訓練。



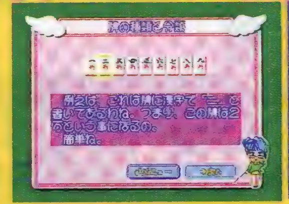


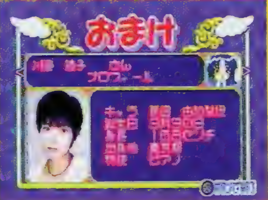
LOVELY POP 2 IN 1 雀戀

「雀戀」這遊戲又再次出現了!!

遊戲簡介

曾經在業務版上被受好評的麻雀遊戲《雀雀しましょ》和《戀こいしましょ》(前者是一個以明星為對手的麻雀遊戲，而後者是以高校生為對手的花札遊戲)，現在它們以2 IN 1的形式在PlayStation上再次推出。在這兩個遊戲裏，玩者可以在勝出對手後看到一段段高質素動畫片段。如果玩者對遊戲玩法未曾了解或有些不明白的地方，可到這兩個遊戲都有的彩之教室中請教一下八千草。在遊戲中，玩者除了可以玩麻雀和花札之外，還可到遊戲標題畫面中的おまけ模式，看有關這遊戲的各聲優資料。





TEXT：怪傑

MEM	製造商：VISCO	發售日：發售中	售價：6800日圓
TAB	容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK	PlayStation

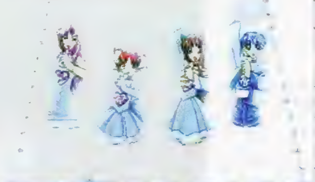
雀雀しましょ

STORY

人氣偶像組合—VIS♥ISS的四個成員(本木奈奈、宮田琴乃、嶋田香奈子、川原雛)最近都各自忙著自己的個人發展活動，而減少了她們一起演出的機會。

VIS♥ISS的公司希望她們可以在個人發展的空間時間，多些以隊伍來演出。

今次玩者的工作是要和漂亮的經理人—八千草彩以麻雀勝負來說服她們再次組成VIS♥ISS開演唱會。



各麻雀番名解說

在對戰途中，玩者可以按○掣來看各種番名的組合方式，而L1(L2)•R1(R2)是用來移動到其他的組合。



MINI GAMES

在遊戲中途可能會出現一個「オールスター運動會」的迷你遊戲。在這個迷你遊戲裏的角色比賽方法每次都是不同的，玩者只要在比賽前揀選一個認為會勝出的角色便可。如果那個角色能夠勝出的話，玩者就可以獲得1000大元獎金。





道具介紹

道具	說明
牌交換	令玩者可以在開始時交換自己覺得沒有用途的牌。
シャーマネマキャン	令玩者可以看到對方的牌面。
ハイパーリーチ棒	令玩者可以在立直之後立刻自摸。
銀の積み込み•金の積み込み	令整副牌變得對自己更加有利。
幻の積み込み	令玩者手持的牌變成一幅已經可以吃出役滿的牌。
振り込みキンセラー	令到對方所摸的牌變得無效



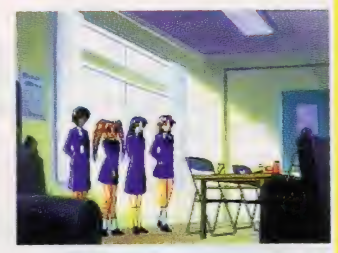


戀こいしましょ

STORY

花札名門「天竺高校」的花札部4人組(酒井夏美、夏目由加梨、西田美香、岸部理香子)實力在天竺高校中是非常有名的。

玩者為了取得全國高校花札大賽的決賽權，於是向花札部的4人組提出挑戰。每一次勝出時，玩者都可以得到她們微笑的鼓勵。



各花札得點解說

在對戰途中，玩者可以按○掣來看各種花札的組合方式，而L1(L2)•R1(R2)是用來移動到其他的組合。



勝利條件

這個遊戲的勝利條件共有兩種，而每次玩者只要達成其中一個勝利條件要求，便當玩者取得完全勝利。

1.對手的點數被減至零

2.贏對手三次

每一次勝出後，玩者都可以看到動畫片段，而勝出四人後，玩者就可以看到令人感動的爆機片段。



TEXT：怪傑

PUZ	製造商：HUMAN	發售日：發售中
MEM	售價：4800日圓　容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK

PlayStation

SOUND QUBE

以聲音為主的PUZZLE遊戲你玩過未???

在眾多的PUZZLE遊戲之中，這個(SOUND QUBE)可算是一個玩法非常新穎的遊戲，因為遊戲當中玩者需要利用自己的耳朵去判定立方體所發出的聲音是屬於那一個種類，而且遊戲中的立方體是會隨着 LEVEL的提升而不斷增加的，當然難度都會有所增加，所以都幾考頭腦的。

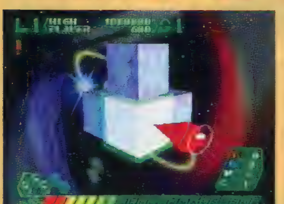


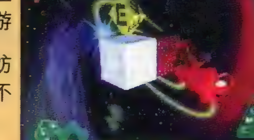


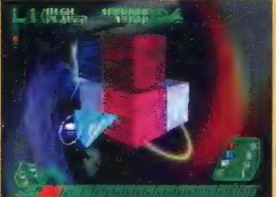


點玩先？？

1.將聲納游標移至右面，按掣後便會發射紅色激光。
2.將聲納游標移至左面，按掣後便會發射藍色激光。
3.按十字掣便可將游標移至每一個立方體的表面。
4.在遊戲中共有五種立方體，而分別是紅、藍、白、核心和妨礙物。
5.游標所發射的激光，可以貫通重疊的立方體，而且被擊中的會發出聲音。
6.當聲納有反應時，會發出「TON」一聲。
7.當聲納無反應時，會發出「SHU」一聲
8.當紅色游標有聲納反應的時侯，這代表是紅色立方體；當藍色游標有聲納反應的時侯，這代表是藍色立方體；當紅色／藍色游標都沒有聲納反應的時侯，這代表是白色立方體。
9.當玩者需要按△掣LOCK ON兩個或以上同類種的立方體後，按○掣便可將其消除。相反玩者LOCK ON的是不同類種的立方體，就不能將其消除。
10.當紅色／藍色游標都有聲納反應的時侯，就代表這個是在桌面中最重要的核心立方體。
11.消除核心立方體的方法是要將其LOCK ON兩次，而每一次都只可消除一個。
12.玩者只要將STAGE內的核心立方體完全消除便可過關。
13.在每個STAGE中都可能有着ITEM的存在，而ITEM共有四種。
14.當紅色／藍色游標都發出「支」的聲音時，這代表是妨礙物，而它是整個遊戲中唯一一個不能消除的立方體種類。
15.在遊戲中的MAKING FUNCTION是為了玩者避免忘記立方體的種類(按□掣來改變立方體的顏色)。

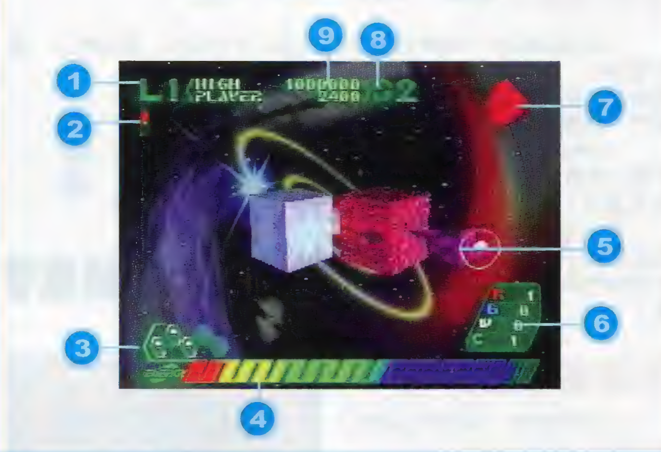






*如果玩者還有不明的地方，就可以到本遊戲的CUCORIAL MODE中看到其玩法，不過以上所寫的玩法已經是這遊戲的重點。

畫面解説



1.現在玩者的LEVEL數目	6.剩餘的立方體數目	7.ITEM的效果表示
2.聲納的速度	R=紅色立方體	8.現在的STAGE數目
3.剩餘的生命數目	B=藍色立方體	9.之前的得分表示
4.能源計	W=白色立方體	
5.游標		

ITEM



ENERGY KEEP
在一定時間內令能源計的消耗速度減慢



SPEED
增加聲納的速度（最大6級）



ACTIVE SONAR
在一定時間內可以同時發射兩面的聲納



LIFE
增加一個生命值



Tennis Arena 網球必殺法！

By: Agent X · Glen

SPT 製造商：Ubi Soft 售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
MPLY MEM PlayStation

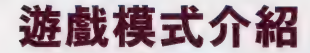
操作方法

移動	方向鍵
○鍵	上旋球 (TopSpin) / 決定
△鍵	吊高球 (Lop)
□鍵	下旋球 (BackSpin)
×鍵	平擊球 (Flat Shot) / 發球 (連按2回，再配合方向鍵便可在發球時加入弧度)
L1/R1鍵＋擊球鍵	在擊球時加入弧度
R2鍵	使用必殺技 (需要在特殊情況下才能使用)

遊戲模式介紹



遊戲模式主要分為三種，包括：「WORLD TOUR」、「SMASH TENNIS」及「OPTION」。「WORLD TOUR」就是世界巡迴賽，玩者需要參與各地所舉辦的比賽，爭取成為世界第一的殊榮。至於「SMASH TENNIS」亦分為設有單打(SINGLE)、雙打(DOUBLE)及淘汰賽(TOURNAMENT)三項；而其中的淘汰賽模式最多可以容許8名玩者來參與比賽，不過玩者就需要有Multi Tap才可。而「OPTION」主要是讓玩者來為遊戲進行一些比賽及音效等設定。



■「WORLD TOUR」的最高榮譽－「UBI SUPER CUP」。



■「SMASH TENNIS」中總共有5種場地選擇。



■雙打比賽。

各有特色的選手

遊戲最初總共有8位選手來讓玩者選擇，而每一位選手都會有其獨特的個性。此外，遊戲中更設有兩位隱藏的人物，至於使用的方法，暫時仍是個謎；各位亦不妨試試在「WORLD TOUR」取得世界第一，看看能否……。



■這是惟一穿網球衫比賽的選手。



■？？？選手。



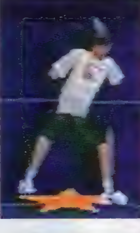
■這位選手不是以比賽來減肥吧？

必殺擊球

事實上，每一位選手均有其獨特的必殺擊球方式。不過，由於這並非隨意便可使出的技術，所以玩者只要能與對手連續進行6次來回球的話，選手的足部便出現一顆"五角星"，這表示可以按R2鍵使出必殺擊球了。此外，若已有必殺擊球的情況下，再與對手進行多3次來回球，則足部的"星"便會由黃色變成橙色，表示玩者可以使出更強的"超必殺擊球"。另一方面，對手當然可以用回普通的擊球來擋必殺擊球，甚至可以使出必殺擊球來反彈的對手的必殺擊球。



■黃色的話，便可使出必殺擊球。



■橙色的話，更可使出超必殺擊球。



■使出必殺擊球！







Kitty The Kool！

人見人愛的Hello Kitty，將會連同其他SANRIO的朋友一起穿上華麗歌舞伎服飾，與你一起載歌載舞。如此突破的演出，一向喜愛SANRIO人物的你和我，又豈能錯過這隻遊戲呢？

歌舞伎DANCE！DANCE！！DANCE！！！

By:大口仔・Glen

＊圖片為開發中畫面

ACT	製造商：Imagineer	發售日：98年夏發售予定
2P MEM	售價：未定	記憶：未定

PlayStation

SANRIO人物大集合，和你一起跳跳舞！

玩法其實與PlayStation遊戲《Parappa the Rapper》差不多，都是需要玩者掌握音樂的詳奏來輸入正確的指令。不過，今次Hello Kitty為大家表演的，卻是日本的傳統舞蹈－歌舞伎，相信必定會為遊戲帶來了點點的古典味。

遊戲畫面的上方會有一個「XO」的頭在左右搖擺，只要當其移動到中間時輸入畫面下方所指定的指令，便表示輸入的時間正確。不過，玩者應該以音樂的節奏來輸入，若只看著「XO」來輸入，便會因輸入的時間不同而出現誤差。

正如《Parappa the Rapper》那樣，若果玩者對節奏感並不太"行"的話，遊戲中便會出現一些"Event"來提醒你，例如：「XO」(師傅)會因為你的差勁表現而發怒，甚至會放下一個大鐘來表示不滿。

■ 除了Hello Kitty之外，還會有很多的SANRIO朋友出場。

■穿上了和服的Hello Kitty，是不是很可愛呢？

■掌握音樂的詳奏，是此遊戲致勝之道。

■「KEROPPI」和「海怪」都有份出場，唔知有無我的至愛「大口仔」呢？

■ 遊戲開始前，首先會由「PONPOKO-POKOPON」出場為大家演出。

評級

每段音樂完結後，「XO」師傅便會走出為Hello Kitty的表演作出評價。至於評價的標準，主要分為四個階段：「極、松、竹、梅」。只要玩者能夠掌握音樂的詳奏，要取得「極」這個等級就絕非難事！

▲ 取得「竹」的話，便會加點努力了。

◀ 最高等級「極」



音樂創作室 2



Text：積奇
©1998 ASCII／SUCCESS

製造商：ASCII
發售日：3月12日　售價：5800日圓
ETC　MEM　PlayStation

想彈琴真是易如反掌！！

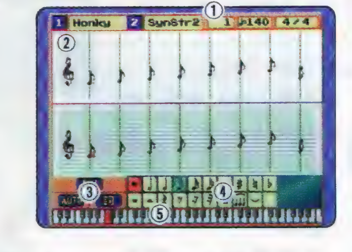
於琴譜上輸入音符，便可輕易的進行作曲了。全16條琴線、28個和音，各條琴線上更可輸入多達2000個音符，要製作巨大的樂章並不難啊！除了能終實的把樂曲再現外，其他如轉調、變拍子和自動伴奏等各式各樣的機能也十分充實，要作出屬於自己的樂曲也十分輕鬆啊！

音樂創作室 2 的主要視窗

琴譜畫面

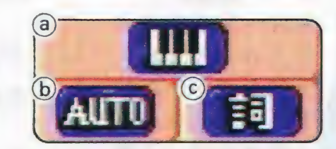
這個便是『2』的主要畫面！最重要的便是音符的輸入了。於這個畫面內可分成5個區域，而只要按下「△和方向制」便可選擇這些地方。

(1) 曲情報
可看見每個小節的情報，音色的選擇等。
(2) 上／下琴譜
把音符輸入的地方，而曲情報左方的音色表示是上下琴譜共通的。
(3) 工具箱
歌詞輸入等的模式切換。
(4) FONT BOX
選擇音符的地方。
(5) KEYBOARD
可一面彈琴，一面輸入音符。



工具箱

(a) KEYBOARD
鍵盤輸入的有效／無效選擇。
(b) 自動伴奏
按下便可呼出自動伴奏的圖案。
(c) 歌詞輸入
可進行歌詞的輸入。



MAIN MENU

新規作成

新樂曲的作成MENU。

琴譜（スコア）編集

複製和貼上、小節的削除等，是琴譜全體的編集地方。

表現規定

步調的時間，強弱的設定等。

MIXER（ミキサー）

Volume、樂曲全體的調整等也可於這裡進行。

♪新規作成
♪スコア編集
♪表現設定
♪ミキサー
♪ジュークボックス
♪データ
♪サンプル曲ロード

JUKEBOX（ジュークボックス）

圖案和已經輸入的歌詞表示，演奏樂曲時請把 JukeBox 呼出。

DATA

樂曲的保存和讀出的地方，即 SAVE 和 LOAD。

SAMPLE 曲 LOAD（サンプル曲ロード）

作為參考用，很多示範的樂曲也可於這裡找到。

操作方法

按鍵	功能
□	Main Menu 的呼出，由其他畫面回到琴譜畫面。
△	與方向制組合，便可選擇畫面內其他區域。
×	視窗的取消。
○	音符的輸入、Menu 選項的決定。
L1	各模式輸入位置的變更。
R1	與方向制組合，便可變換輸入音符位置。
L2、R2	琴譜模式時小節的變更。
方向制	游標的移動，數字的增減時使用。
START	琴譜畫面時，Mixer、點唱機的呼出。

樂曲的演奏

只要於樂譜畫面按START，便可呼出這個樂曲演奏圖。於樂曲演奏期間是不能輸入音符的，是一個供玩者測試樂曲的好地方。

玩者使用的方法

(1) 演奏停止。
(2) 由最初開始演奏。
(3) 各小節的選擇。
(4) 各小節的選擇。
(5) 循環演奏的選擇。
(6) 樂曲情報的表示、小節號數和音符的表示。
(7) 樂譜號數的表示，於號數上按○鍵便可跳過該段樂譜。



JUKEBOX 的使用方法

Jukebox能把Save卡內儲存了的四首樂曲連續播放。除此之外更可配上背景和歌詞於播放時表示。



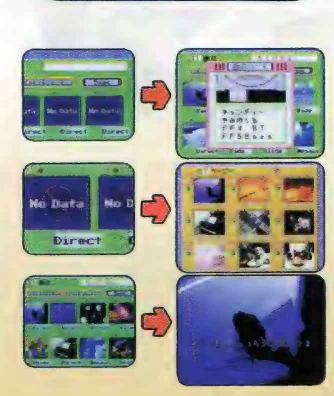
畫面的各項目

(1) 曲順
樂曲的順序
(2) TITLE
演奏樂曲的設定，而設定了的樂曲亦可存於 Save 卡內。
(3) 音程
演奏時的高低音表示，可作 5 階段的變更。
(4) GRAPHIC
表示背景的設定，最大可作 8 個圖案的變更。
(5) EFFECT
背景的表示，以致實際畫面的效果設定。



設定和演奏

(1) 曲目的設定
把方向制移至TITLE，再按○鍵選擇想聽的樂曲。
(2) 背景的設定
把方向制移至 GRAPHIC，按○鍵便可選擇背景，而按L2或R2可選擇另一頁。
(3) 演奏
可選擇播放時間。

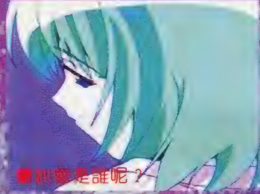



■櫻子。


■美樹和智香。


■她們便是三[illegible]女主角了！


■配角亦很多


■[illegible]會是誰呢？

內容

Test：積奇

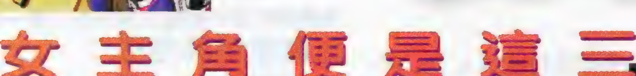
這是一個以身為高中二年級學生的主角，和女主角作一年同居生活的模擬遊戲，而女主角便是從開始時的三人中選出一人作為對象。要維持這一年間的關係並不容易，因很多特別事件也會於這一年間發生，你有信心把這段感情維持下去嗎？

SLG	製造商：東芝EMI	發售日：3月12日
MEM	售價：5800日圓	PlayStation

同居體驗！無法安息的主人翁！？







名字：小野子櫻子

年齡：17歲(丸井高校三年級生)
生日：5月18日
身高：160cm
三圍：B82／W55／H83
主要出現場所：家事(同居時)、空閒時間(同居時)、上課等。
不喜歡的人：松田麗美／今井沙也加
備註：出生於富有家庭，由於和家人吵架，於是便離家出走和主角同居。可是她不善掃除、不善洗衫更不善料理，頗為討厭比她受歡迎的人。



年齡：15歲(丸井高校一年級生)
生日：4月8日
身高：156cm
三圍：B93／W58／H81
主要出現場所：家事(同居時)、空閒時間(同居時)、上課等。
不喜歡的人：國見洋子／江藤和代
備註：和主角同樣於丸井高校上課，是低主角一年級的溫柔女孩。在學校頗受歡迎，不多和異性接觸，對奇怪的男生更是抗拒，而興趣方面是繪畫。





年齡：16歲
(丸井高校二年級生)
生日：2月3日
身高：164cm
三圍：B79／W58／H80
主要出現場所：家事(同居時)、空閒時間(同居時)、上課等。
不喜歡的人：若林薰／江藤和代
備註：性格開朗，和同性和異性的關係也十分良好是並木的特長。身為排球部隊員的她，十分擅長運動。



這遊戲除了女主角外，其餘的女孩子也十分多。但如果和這些女孩太過要好而忘記在家的「那位」的話，小心她會生氣而離家出走啊！而遊戲內也會出現情敵的，如女朋友被搶走就不好了。


■這女孩很可愛呢。


■[illegible]


■情敵出現了！





GRANDIA DIGITAL MUSEUM

Test：積奇

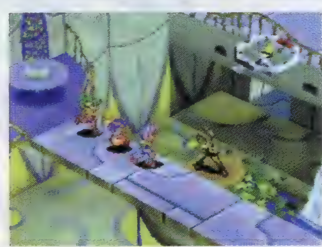
©1998 GAME ARTS／ESP

製造商：GAME ARTS
發售日：5月28日
售價：3500日圓
ETC MEM
SEGA SATURN

FANS一定不會錯過的 SPECIAL DISK堂堂登場！！

內容

想不到剛玩完GRANDIA不久，它的SPACIAL DISK便火速登場！遊戲內容將會十分多元化，除了有設定資料和多種類的MINI GAME外，當然小不了GRANDIA的主菜迷宮冒險了。遊戲會以「阿蘭特」的博物館為舞台，除了世界設定和全部登場的怪物資料外，想對所有事件的內容有進一步了解的話也可以於這裡找到。



■以阿蘭特的博物館為舞台開始冒險。

歡迎來到阿蘭特博物館！

遊戲的基本操作和原本一樣，玩者操縱着主角「查斯丁」往各處調查，他的動作還是那麼有趣生鬼的啊！博物館內主要由5個房間組成，而查斯丁在各個迷宮內收集到的道具是會放於博物館的，館內的設備也十分齊備呢，隨了有SAVE POINT和陣列品外，更加有館理員啊！而館內亦有些沒有特別鎖匙便無法開啟的房間，要取得鎖匙便要於迷宮努力一下了。



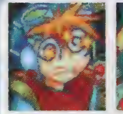
■這個便是阿蘭特博物館。

相片室

玩過GRANDIA的人也會覺得角色們的表情十分豐富，而於這個室內便可看回這些豐富的表情了。當然並不是一開始便能看見所有的，你要於迷宮中尋回相片才能於這裡看到。



■這座別具風情的相片機便是用來存放相片的了。



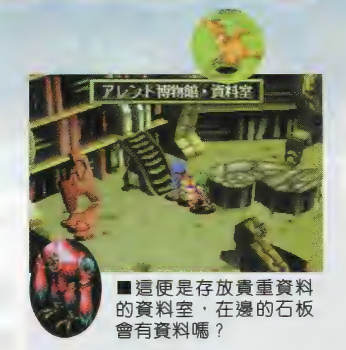




■這些有趣的表情真令人懷念。

資料室

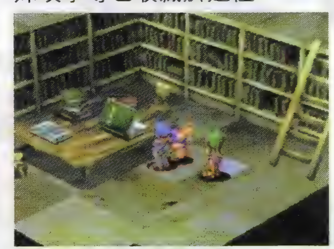
在這裡可看到美術、世界觀的設定資料，而角色們和所有敵人的設定資料也可於這裡看到。由於GRANDIA的設定畫面數量非常龐大，預計這裡收集的資料數量共有96張。除了遊戲內的資料外，未發表過的資料也非常多啊！



■這便是存放貴重資料的資料室，在邊的石板會有資料嗎？

圖書館

一個放了非常多書的地方，而遊戲中登場敵人的所有有關資料也可於這裡看到。除了全部名字外，就連出現位置、HP和特殊攻擊等也收藏於這裡。



■十分整齊的圖書館，好像沒有人到過似的。



■樓梯上的書架亦有很多書啊，想看完全部的話便要多花時間了。

遊戲室

這裡收錄了多個MINI GAME，如「打掃甲板」和「速食王GRANDIA杯」等，共8種類，相信要有連打的心理準備了。

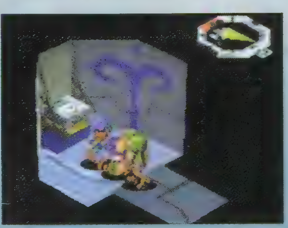


■好像遊戲機中心似的。

■又有得回味了。

SAVE DATA房間

於阿蘭特博物館1F的小房間，如在之前GRANDIA中的SAVE沒有「洗」的話，便能用這個房間把想看的動畫片段重現了。



■利用SAVE DATA便可重溫一些名場面了。



RPG　MEM

製造商：COMPILE　發售日：4月2日
售價：5800日圓

SEGA SATURN

WAKU WAKU PUYO PUYO DUNGEON

這個PUYO PUYO不是方塊啊！

Text：積奇

前言

那個大受歡迎的方塊遊戲PUYO PUYO現在以RPG形式再度登場！以不同形狀的迷宮為舞台，無論玩多少次也覺得新鮮刺激的便是這個《WAKU WAKU PUYO PUYO DUNGEON》！地方是「WAKU WAKU PUYO PUYO LAND」，由主角「阿魯魯」等3人中選出一人於6個充滿特色的迷宮中進行冒險，目標便是取得傳說中的魔法道具！！

■[illegible]與阿魯魯有[illegible]的一[illegible]。

■於狀態畫面可看見「腹加減」，莫非肚餓度也會計算？

■房間中有敵人等待着，要小心啊！

迷宮內亦充滿特色

迷宮內除了有各式各樣的寶物外，也會有很多不同種類的陷阱等待着玩者的，不小心踏上的話……。

■進入迷宮前也會有事件發生。

■陷阱的種類也相當豐富。

擅長魔法的組合——阿魯魯和她的朋友卡仔

『PUYO PUYO』系列的主角，雖擅長魔法但實戰則有點「弱」。而卡仔間中也會協助攻擊的啊！

■正在用魔法「ICE」攻擊敵人的阿魯魯。

不同角色的大冒險！

玩者要從三名主角中選出一人來進行冒險，他們分別是阿魯魯、露露和西佐。他們的能力各有不同，阿魯魯是魔法型，露露是直接攻擊型，而西佐則是平均型。選擇不同角色，戰略性變化亦很大。如選阿魯魯或露露的話，是會和同伴一起冒險的，這樣在進行迷宮冒險時也會安心許多。而選西佐的時候則只會得他一人進行冒險，由於他的劍術和魔法也不弱，相信一人也能應付吧。

■由三人中選出一人。

■滿有信心的主角們，誰也不會輸給其餘二人的。

萬能型戰士——西佐・壁其

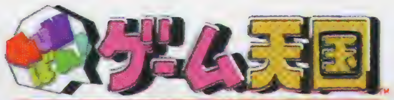
是一個手持闇黑劍的魔導師。雖沒有同伴與他同行，但稱為「闇黑魔導師」的他，其魔力和劍術已足夠應付敵人了。

■正在用炎之魔法「FLAME」攻擊敵人的西佐，沒有同伴幫忙也十分之強。

對攻擊力充滿自信的組合——露露和她的同伴米洛

是阿魯魯的對手，亦是一名女性格鬥家。而她的同伴米洛則是一個手持大斧的人，是露露的保護者。雖然他們二人對魔法也是一竅不通，但露露的鐵拳卻具有破壞岩石的力量，與阿魯魯的魔法可說是旗鼓相當。

■接近戰是露露的主要戰法，加上米洛的攻擊力，玩者可以安心冒險了。



GUN！加油！GAME天國 ～THE GAME PARADISE 2～



TEXT：KOTARO





剛於去年由業務用移植至SEGASATURN上的射擊遊戲《GAME天國～THE GAME PARADISE～》，推出後獲得不俗的評價，所以今年JALECO再下一城，以3D POLYGON的效果重新表現，注入「1 PLAY CONTROLLER、2 PLAY GUNCON友情攻擊」等湛新系統，在戰鬥中收錄人氣聲優主唱的四首原創歌曲和新作原創動畫，成為遊戲編篇《GUN！加油！GAME天國～THE GAME PARADISE 2～》。

STORY

為了征服遊戲世界，惡之天才科學家J.山田因而創造理想的世界「GAME天國」，山田的第一步便是選中遊戲機中心「YOU & ME」，令店內發生混亂。然而，站於正義一方，基板的愛好者店員伊藤由紀是絕對不會袖手旁觀，將JALECO過去的角色重新設計，向着J.山田挑戰，究竟遊戲世界能否回復和平呢？





CONTROL

1 PLAY CONTROLLER

方向鍵	自機、游標的移動
□鍵	SHOT 發射、各種項目的決定
×鍵	BOMBER 爆彈、各種項目的取消
○鍵	LOCK SHOT 鎖定發射、各種項目的決定
R1鍵	連射發射及鎖定發射
START鍵	遊戲開始及暫停

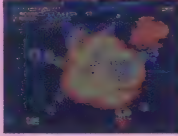
2 PLAY CONTROLLER

・CONTROLLER	
方向鍵	準星的移動
○、×、□、△鍵	SHOT 發射
・GUNCON	
TRIGGER	SHOT 發射

ATTACK SYSTEM

遊戲的基本操作共分為以下四種，至於攻擊形式則因角色而有異。





SHOT

通常攻擊，取得POWER UP ITEM後能力可作八階段提昇。



CHARGE SHOT

按着鍵後以儲勁造成強力的攻擊。



BOMBER

使用後一定時間自機進入無敵狀態的同時亦給予敵人致命攻擊，可是儲存量有限。



LOCK SHOT

以準星鎖定敵人後向其攻擊，以連射可給予相同敵人連續攻擊。



ITEM







■只要擊墜運送ITEM的角色「悟君」，ITEM便會出現，供玩者取得

POWER UP



提昇自機SHOT能力的POWER UP ITEM，最高能作八階段提昇。

FULL POWER UP



一口氣將自機SHOT能力提昇至最高。

BONUS

取得後能增加分數，而三種大小不同的BONUS，所得的分數亦有差異。



BOMBER



增加爆彈儲存數量一個。

BONUS PANEL



將敵彈全數變成BONUS CHARACTER。

1 UP



增加自機一隻，機數達至最高時便不能增加。

SPECIAL 1 UP



增加自機一隻，即使機數達至最高時也能增加一隻。

ORIGINAL CHARACTERS



櫻

爆彈攻擊威力最大，通常攻擊是愛心。



CLARIS

持有以守為攻的油罐攻擊，但仍有不俗的攻擊力。





Lost Sword
失去了的聖劍



Text：古拉拉__B

故事

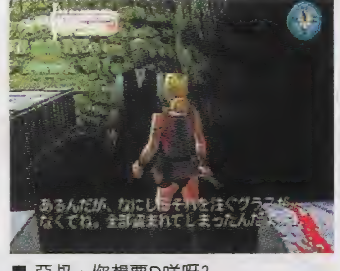
在遙遠的未來，出現了一個地下都市，名為蘇圖(ソルト)。蘇圖的領導者狄拉柏魯(デラバール)開發了一部能往返時空的機器。他用這機器，帶同廿五世紀的科技力量，回到中世紀亞瑟王的時代，奪取了擁有神秘力量、曾協助亞瑟王創立王國的傳說聖劍—石中劍(エクスカリバー)。當亞瑟王知道此事，便命令最強魔法師馬林(マーリン)的姪女雅莉莎(アリサ)出發，穿越時空，在未知的世界追捕元兇……



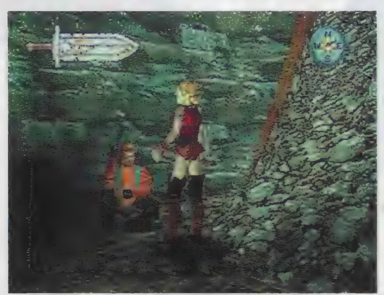
■ 中世紀刀劍大戰死光槍！

冒險

這是一個第三人身的立體冒險遊戲，玩者控制着的主角是雅莉莎，遊戲的舞台是公元2555年時一個名為蘇圖的地下都市，入面沒有穿鎧甲的騎士、噴火的巨龍、張牙舞抓的魔獸等，取而代之的是使用高科技武器的敵人。取得聖劍之路共分十三關，每關都有一個鎖了的門通往下一關，玩者必需找到持有鑰匙的人，達到他們的要求(取得他們所要的道具)，來交換取鑰匙。

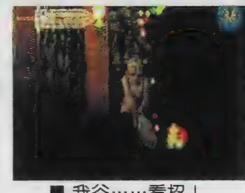

■ 亞叔，你想要D咩呀?

每關中玩者會遇到不同的陷阱和強勁敵人，亦能取得各式各樣的道具作補助。玩者要在每個關卡的各處探險，找出關鍵物和增強威力的道具，藉以到達最後一關狄拉柏魯的所在地，取回聖劍，向亞瑟王覆命。途中遇到停滯不前的時候，可以試試調查四周的物品，或試用手上所持有的物品，普通的物件也可能是過關的關鍵，所以不能錯過取得道具的機會。


■ 畫面的左上方的劍是體力計，而右上方是指南針。

戰鬥

雅莉莎的戰鬥會在迷宮內發生。當玩者察覺有危險時，可以按R1切換主角的戰鬥模式，到時主角的姿勢會有改變，代表已進入戰鬥模式。這時玩者可以按□、△、○等鍵作出攻擊，如果遇上較強的敵人，就可以輸入特定的指令來使出威力更大的必殺技。攻擊可以分為上、左和右三個方向，玩者亦可以按着攻擊鍵不放來儲力,按得愈久,威力便愈大。如要防禦時，則可以按着×鍵。


■ 我谷……看招！


■ 必殺技炸烈！





■上！左！右！劍術體操！

■ 我擋擋擋擋……

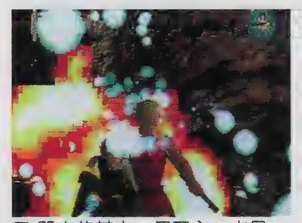
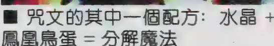
地圖

由於故事是在未來地下都市進行，所以玩者可能覺得版圖很大，如果玩者覺得好像迷了路，不用擔心，因為遊戲有一個自動繪畫功能(莫非主角用了電子記事簿?)，加上指南針的幫助，就不怕被困着啦!

咒文

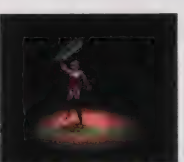
作為魔法師的姪女，除普通攻擊之外，各式各樣的攻擊和輔助魔法自然是不可以缺少的。遊戲過程裏，玩者會在迷宮裏取得「咒文的配方」(咒文のレシピ)。這些配方會教導玩者將那一些物品組合(因為古代魔法是用藥物調配而成的)，才會得出強力的魔法，完成組合後的魔法是可以隨意使用的。

■ 這個魔法會是由甚麼組合而成的呢?



■ 咒文的其中一個配方：水晶＋鳳凰鳥蛋＝分解魔法

記錄進度

遊戲雖然沒有對應Memory Card，當玩者過了一關後，會有一個password供玩者繼續進度用。


■好嘢！又過關，抄低個password先！

HEXEN 神奇大帝主宰太空，三位忠心戰士

ACT MEM PlayStation

製造商：Gamebank　發售日：3月19日
價格：5800日圓　容量：CD-ROM

Text ：古拉拉_B

故事

故事發生在一個存有魔法力量的世界—「古羅諾斯」（クロノス）裏面，古羅諾斯有三個組織，分別代表着戰士，魔法師和僧侶，維護着這個世界的和平。突然，一個從異次元來的侵略者—「勒古斯」（コラックス）使用黑暗之力將三個組織的領袖的力量奪去，並建立了一個充滿各種魔物、怪獸和陷阱的「黑暗世界」，藉着這種力量，令到古羅諾斯的人民陷入了痛苦和絕望之中。這時，三個組織的精英，決定向勒古斯所造的恐怖空間討


■出發啦！（叮噹隨意門？！）


■魔界—黑暗的世界

遊戲

這個遊戲和有名的射擊遊戲Doom是同一公司出品的，所以形式也是以第一人身的進行，但所用的不是機關槍、大炮之類的武器，而是純粹用劍和魔法力量。玩者可以從三個各有不同能力的職業中選合用的去作戰，途中玩者會得到各種的輔助武器，回復、魔法道具等等，除要取得基本使用的武器之外，最重要的是取得對付最後魔王的關鍵—每個各角色獨有，威力強大，足以毀天滅地的「神聖武器」。

遊戲分為數個迷宮，而每個迷宮裏面會再分為幾個地區，玩者的目的是在迷宮的部分裏面，找出通往下一個迷宮的入口。在尋找過程中，玩者除了要消滅敵人，取得寶物之外，還要解開一些謎題，才能取得各地區的鑰匙，打開通往下一個迷宮的門。這是其中一個與Doom不同的地方。還有的是遊戲增加了一個跳躍鍵，玩者將會需要配合此鍵，避開迷宮　面致命的陷阱，到達迷宮的各個部分。

此外，每個迷宮裏都會有隱藏的地點，顧名思義，這是要玩者在迷宮各個地方找尋，通常會是牆壁上，或者黑暗之處等等，在那裏會有大量強力敵人，還是道具等待着玩者呢？


■ 會唔會係隱藏點呢？我敲敲敲……

普通武器

普通武器最初只是有一件，但是可以在冒險途中取得更多，每件都只會消耗一種的魔法力量，並可以作遠距離的攻擊，而當魔法耗盡時，就只能當近身武器用。（但這是十分危險的！）


■戰士的基本武器—「行雨人龍拳」？

神聖武器

神聖武器和基本的武器不同，是先要取得四個部件，將之組合，再加上兩種的魔法力量才能使用，當然威力比基本武器更大，至於部件放在那裏，就是一個有待玩者去解開的謎了。


■ 在A.C.值榜，就是傳說中的神聖武器的「完成品」之一。

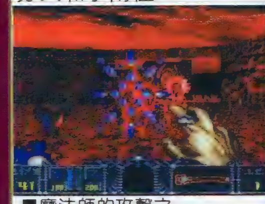
Armor Class（A.C.）

這個數值代表玩者使用角色的防禦力，數值愈大，受到攻擊時傷害便減少，可以在冒險途中取得鎧、盔、盾和其他魔法道具來增加，但如果受到太多攻擊便會減少A. C.（因為防具受到損害）。


■ 得2 A. C.，會唔會死呢？

魔法力量

共有兩種，分別是藍色和綠色的。當玩者使用取得的武器時，便會消耗其中一種，像子彈一樣（但神聖武器會同時消耗兩樣），可以在冒險途中取得回復「彈藥」的「子彈夾」。「子彈夾」會為分大和小兩種。


■魔法師的攻擊之一

道具

遊戲中經常出現的道具，除了能回復體力的之外，還有可以增加攻擊力，防禦力，或者是用來攻擊敵人的，但這些都有待玩者去發掘了。道具分為兩類，一類即時見效的，另一類是可以留待需要時才用的，前者是回復體力和魔力，後者除回復外，亦有一時增加各項屬性的道具、跳出迷宮的、令一部份區域敵人全滅等等。

職業介紹

每個職業都有不同能力上的優點和缺點，而力量、速度和防禦力等也有分別，但無論是那一個職業也好，當生命力降到0時，一樣要死亡。

(1) 戰士

接近戰用角色，力量、速度和防禦力是三個角色中最高的，赤手空拳也能殺敵，但是對魔法力量則是最低，遠距離武器少。

(2) 魔法師

法力是三個角色中最高，可以使用強力的魔法武器，但論速度、防禦力和體力則及不上其他兩個角色，適用於遊擊戰，需要帶備大量回復道具。

(3) 僧侶

平均型角色，體力高，速度高於魔法師，魔力高於戰士，能使用遠距離和接近戰武器，唯一缺點是力量不足，攻擊戰略比較複雜，不太適合初玩者用。



DIABLO

DIABLO DIABLO DIABLO DIABLO DIABLO DIABLO DIABLO DIABLO



TEXT：古拉拉_B

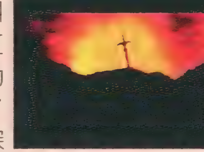


三勇士再現PS

前言

一個於電腦上的ONLINE ARPG名作，曾經令數千電腦網絡使用者廢寢忘餐，現在終於登陸PS，各位玩者又可以再次扮演戰士、獨行俠和魔法師，向地下迷宮挑戰……

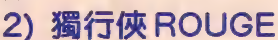
故事



在遠古的時候，出現了一個名叫DIABLO的魔王（其實除牠之外，還有三個更強的魔王，牠是最弱的一個），牠向世界發動了侵略，令人們陷於水深火熱之中，同時亦令王子失踪了，而國王亦因此鬱鬱而終。人們不想令國王的靈瑰不能安息，其中一個有名的魔法師，率領了一群戰士出發向魔王的地下城查明真相，但過了很久仍未有回音。

現在玩者就單人匹馬要到這個地下城，一方面要消滅魔王DIABLO，另一方面要找回王子。





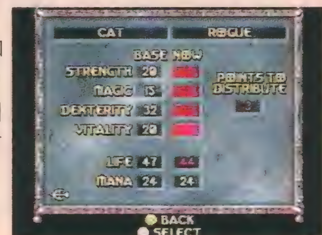
操作

方向鍵	角色的移動
△	使用魔法
×	與人對話、戰鬥時攻擊
□	調查地上的道具
○	配合左或右方向鍵可選擇使用道具欄內的道具，按方向鍵的「下」便可以使用。
L2	開啟簡易魔法列表
R1	觀看地圖畫面（於迷宮內）
R2+×	顯示任務欄
R2+□	顯示道具畫面
R2+△	顯示角色的狀態
R2+○	顯示現時可使用之魔法
R2+L1	使用預先選定之魔法
R2+L2	解除使用中之魔法
R2+R1	立即回復（使用道具或魔法）

註：各個鍵的功能可以在OPTION中自行更改

角色

每個角色都分有四項基本能力：力量Strength、速度Dexterity、魔力Magic和體力Vitality



力量影響角色的攻擊力，速度影響角色攻擊的命中率和被攻擊時的回避率，魔力提高時，除了MANA（使用魔法時會消耗）會增加之外，還可以使用更強的魔法，體力代表角色對物理攻擊的防禦力。但因應角色的本質不同，每項屬性都會有不同的極限，到了便不能再提升。

1) 戰士 WARRIOR



力量是三個角色中最高的，所以某些弓箭和魔法是不能使用，但可以使用雙手大斧和全身鎧，體力也是三個角色中最高的。特技是修理損壞了的武器或防具，但修理後該武器或防具的最大耐久力會下降。

2) 獨行俠 ROUGE

速度型角色，回避率很高，適宜用遠距離作戰，因為防禦力和體力都較低，不能使用巨斧，也不能穿太重的鎧甲，但仍然可以裝備一些較輕便的武器。

3) 魔法師 SORCERER

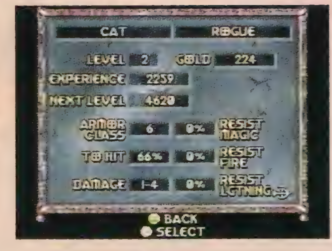


魔力是三個角色中最高的，能使用最強的魔法「啟示錄」，但力量、速度和防禦力都是三個角色中最低的，可以裝備附有魔法的杖，適宜用魔法作遠距。特技是回復附有魔法的杖的魔力，但回復後能使用的次數會下降。

武器、防具

遊戲中玩者會取得刀、劍、弓箭之類的武器和鎧、袍、盾、頭盔等防具，但有部份是有附加能力的，玩者可以將它帶到長者處叫他分析，或者自己使用魔法去分析（很大機會玩者自行分析得出的會比長者分析得出的能力較弱）。如果武器或防具的名字帶紅色，便代表它有附加能力,而能力會在道具畫面中顯示，如果是白色，就代表它是普通的沒有特別。

Armor Class 和 Resist



Armor Class (A. C.) 是角色現時所有防具總合得出的防禦力，A. C. 越高，表示防禦敵人物理攻擊的能力越大。

Resist分為三種：Fire、Magic和Lightning，這是對敵人的各種特殊攻擊的防禦力。

當武器的名字有以下的詞(可多於一個)時，便會有以下的能力。

部份附加了能力的武器/ 防具名稱：

RED 、 WHITE 、 BLUE	分別增加對火、魔法和雷電的防禦力
IRON 、 BRONZE	增加命中率
(OF) ANT 、 FOX	增加體力
(OF) VAMPIRE	吸取敵人體力
(OF) MAIMING	額外增加物理傷害
(OF) READINESS、HASTE	可作連續快速打擊
(OF) STRENGHT、MAGIC、DEXTERITY、VITALITY	可增加各項屬性
GODLY	？？？？？？(防具專有)
KING'S	？？？？？？(武器專有)

道具

遊戲中的道具使用是沒有職業限制的，但是會有一些必要條件，例如魔法卷軸，會要玩者有一定等級的魔力才可以使用。

能取得的道具有：

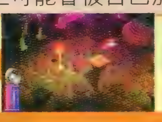
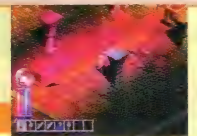
回復體力藥(紅色)、回復魔力藥(藍色)、回復體力及魔力藥(黃色)，三者都會分為全部回復和部份回復兩種。

提升屬性藥，分為有黑色(力量)、白色(速度)、橙色(魔力)和一支像試管的物體(體力)。

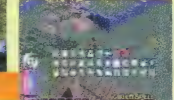
這些藥物可以在村中的醫生處買到或在迷宮中找到。

魔法

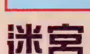
魔法是三個職業都可以用的(和電腦版一樣)，分為魔法卷軸和魔法書兩種，魔法卷軸每卷是只能用一次，而魔法書是使用後角色便會學到魔法，以後每次使用都會消耗MANA，如果再讀同一種魔法的書，該魔法便會升級，威力亦會提升。但每次讀過之後，該魔法的要求便會提高。每種魔法都有它要求的魔力等級，不論是卷軸或書本，若未到達便不能使用。某些魔法會對玩者和敵人都可以造成傷害的(即是可能會被自己放出的火魔法燒焦)。

魔法名稱	效用
Fire ball	放出火球
Lightning blot	放出電球
Charged blot	在地上放出電球，碰到牆壁時會反彈
Fire wall	建築起火做的牆
Holy blot	只對不死物有效的魔法
Nova	在角色身邊張開一個圓形的電球網
Healing	回復體力
Teleport	打開返回村莊的捷徑
Identify	將未知屬性的武器和防具分析
Blood Star	對沒有「魔法免疫」的怪物有效，消耗體力和法力
Bone Spirit	減敵人三分之一的體力，但消耗體力和法力
Apocalypse	最強的攻擊魔法

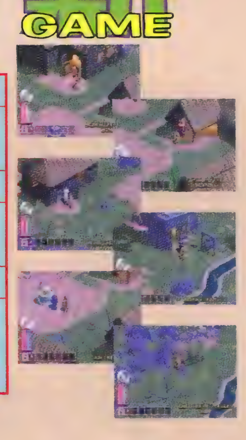



以上只是一部份的魔法，其他的就交給玩者自己去發掘了！(這才有玩下去的興趣嘛！)



村落

這是遊戲的開始，現在介紹一下餘下的居民



旅館老闆	不能入住旅館，但能打聽情報
鐵匠屋	能買賣、修理武器和防具，亦有附加了能力之武器及防具發售
醫者之家	買賣回復體力藥，免費回復體力
女巫之小屋	能買賣回復魔力道具、卷軸、書本，買賣能放出魔法的杖及回復杖的魔力
水井傍的長者	會替玩者分析道具，但收費
畫面左上方的小孩	他會有強力的武器或防具出售，不過每次看之前先要付錢，而且很貴，還是有多些錢時才來找他吧

迷宮

迷宮共有十六層，每次玩者都可以選擇牆壁的款式(？！)每過了四層便會有一條樓梯可以折返村中，地點分別是墳場中(往第五層)，山洞(往第九層)和地下的缺口(往第十三層)，而是要玩者走過那些樓梯，這些捷徑才會出現的。在第十五層，玩者會遇到元兇之一的大司教，而第十六層便是DIABLO的所在地。迷宮之中會有一些神壇(SHRINE)，玩者調查它們時，會有特別的事情發生(增加或減去屬性，經驗值和金錢，或者顯示該層地圖等等)，這些都是隨機的，但玩者可以留意神壇的名字，它會給予提示的。



任務

遊戲除了消滅DIABLO一個主要任務之外，亦會有一些隨機出現的任務，多數都是村落中的人請玩者完成的(也有例外)，玩者只需取得他們所要的東西，便會得到特別的武器或道具作回報。

任務之一：

在迷宮門口會有一受傷瀕死的探索隊成員，他說：「那個可惡的大司教(Archbishop)，引了我們下去，他召喚了一隻叫屠夫(butcher)的怪物，把我們逐一……」之後就斷氣了，玩者要做的就是為死去的探索隊成員們報仇(即屠了那屠夫)。



任務之二：

當村中水井變成了黃色，和長老談話，便會得知村中的水源受到污染，再和醫者談話，便可以去和地下迷宮相連的地下水源，消滅　面的敵人之後，便可以從長老手中得到回報。



任務之三：

數年前，雷奧國王(King Leoric)因為王子失踪了而發了狂，更命令眾騎士自行了斷，他們的冤魂現在就在迷宮中徘徊，不能解脫。玩者的目的是去「超渡」國王和他為數過百的骷髏騎士們。

除這些之外，合共有十三個隨機出現的任務要玩者去解決。

敵人

每層迷宮都會有四至五種敵人，可以在進入層次之前選標「目標」。有時會遇到首領級敵人，到時便要更小心，因為首領級敵人會帶着為數二十至三十隻的嘍囉一同攻擊，若被包圍，那就……。如果玩者殺得越多數量的敵人，便會越了解該敵人的能力、弱點和體力，所以一隻也不能放過。

最初四層裏，主要敵人有：



骷髏	一見到主角便會上前猛攻，可用 Fire Ball 或 Holy Blot 對付。(會分為用劍、斧和弓箭三種)
喪屍	不死物，動作緩慢(古代的「包嚇賓」？！)
小妖	最弱的一類，專門是「打完就走」，但之後又會上門「送死」。
魔犬	同樣會見到主角便上前攻擊，但威力較高。

続初恋物語
～修学旅行～

SLG

製造商：TIM　售價：7800日圓
發售日：預定3月26日　容量：CD-ROM×4

MEM

PlayStation

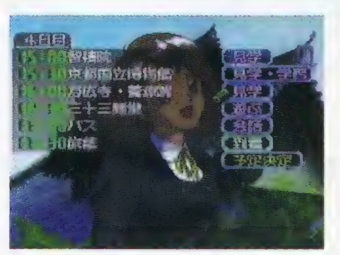
TEXT：怪傑

《初戀》這個大受歡迎的SLG遊戲系列，自從在電腦、PC-ENGINE和PC-FX上推出過後，現在終於在PlayStation上推出。整個遊戲共分為小學生、中學生、高校生和大學生四個時代，它們分別收藏在不同的CD-ROM之中。登場女角方面共有十二位，除了每位登場女角都會在不同的時代出現之外，她們還各有一首屬於自己的插曲，即是説遊戲中會有十二首以上的歌。



初戀？這個字對於每一個人來説都非常重要的…

遊戲玩法



這遊戲的玩法和《心跳回憶》等戀愛育成遊戲一樣，玩者都需要在指定的時間內提升主角的能力值以及不斷和女孩談話來奪取女孩歡心，最後當然要令女孩向主角「告白」。不過遊戲的舞台會是在畢業前舉行的修業旅行期間進行。在開始前，玩者需要選定追求對象，而開始後玩者就要和祐花一起到商店購買一些旅行必須品。在出發旅行之後，玩者需要決定主角在某時間內的行程表（每30秒代表一次行動）。

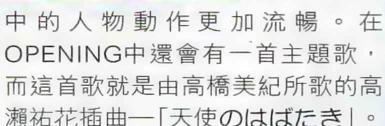


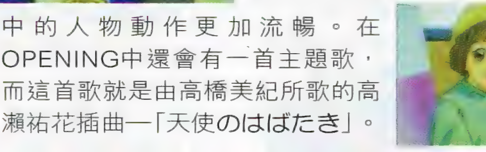
淩駕OVA的OPENING畫面





遊戲的OPENING是一段大約長達五分鐘的動畫電影，而當中所使用的圖片總共有9000幅以上，這樣已經多過正常OVA在相同時間所使用的圖片數目，所以就能夠令到整段OPENING中的人物動作更加流暢。在OPENING中還會有一首主題歌，而這首歌就是由高橋美紀所歌的高瀨祐花插曲—「天使のはばたき」。





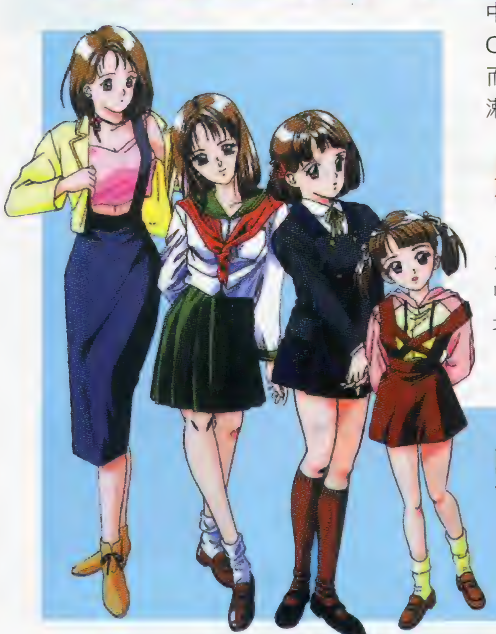


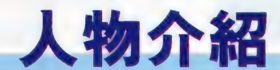


將心事説出來的時間到了

在旅行終結時，對主角心儀的女孩將會出現在主角的房間，之後便開始和她談話起來，而在談話過程中更回憶起他們兩人相處開心的片段，最後她會説出埋藏在自己內心深處的説話。





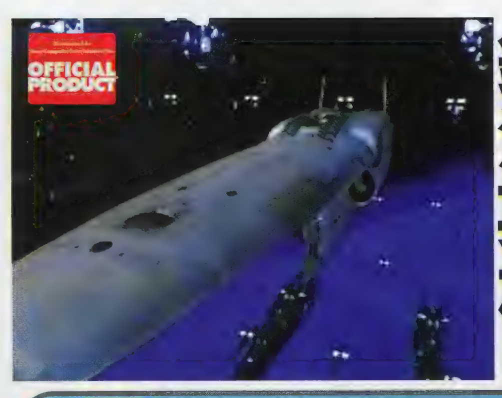


人物介紹

高瀨祐花（CV：高橋美紀）
YUKA TAKASE

她和主角自幼已經認識，而即使主角不追求她也好，她也會在遊戲中協助和給忠告主角去追求其他女孩而她在遊戲的四個時代中都是會登場的。





銀河英雄傳說

TEXT：怪傑

製造商：TOKUMA　發售日：5月28日
售價：358日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

SLG　MEM　PlayStation

《銀河英雄傳說》的傳說又再次重現

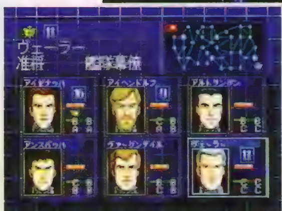
自從德間書店將充滿戰略要素的《銀河英雄傳說》遊戲在SATURN推出時，相信有不少PlayStation機主都感到歎息，而現在德間書店終於將其遊戲移植上PlayStation，這樣玩者又可以發揮其戰略天份了。

STORY

宇宙曆640年，一路以來被稱為銀河霸權的銀河帝國軍與自由惑星同盟軍的激烈爭鬥慢慢地變成長達百年的戰爭。

但是，宇宙曆八世紀末，銀河的歷史正捲入戲劇性變動的漩渦之中。帝國軍的常勝天才一萊因哈特 • 馮 • 羅嚴克拉姆與同盟軍不敗魔術師一楊威利的出現，銀河系的勢力圖將會如何呢？





玩法介紹

在開始前，玩者就需要從帝國和同盟國中選擇一個將會使用的國家，而之後遊戲便會開始了。在遊戲裏玩者將會扮演的是萊因哈特或楊威利，亦即說玩者所控制的是整個國家的軍隊，當然軍隊的數目或是哪幾隊的出擊都會依據故事發展而有所改變，除了這樣之外，玩者更需要設定軍隊的排列、艦隊移動和武將安排等，而之後的就要看玩者的即時反應和作戰對策了。



MIRACLE JUMPERS

TEXT：怪傑

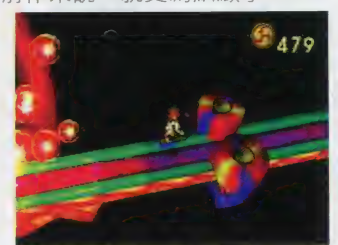
製造商：BANDAI　發售日：5月21日
售價：358港幣　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

ACT　MEM　PlayStation

《MAGIC HOPPER》終於推出其續篇了！

自從《MAGIC HOPPER》在PlayStation上推出後，都得到各方面的好評，現在有關廠商將會推出其遊戲的續篇~《MIRACLE JUMPERS》在PlayStation上，而今次的玩法基本上是和前作相同的。不過今次的畫面質素比起前作來說，就更為細緻了。





人物方面

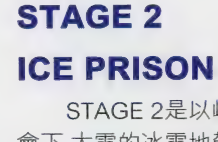
在今集遊戲的登場的人物會前作一樣共有兩位，而這兩位角色的各種能力（例如：跳躍、攻擊力等）都是不一樣的，所以玩者在開始進入STAGE前就要考慮一下選用哪一個角色會比較適合。



STAGE介紹

STAGE 1 GOON CITY

STAGE1就是在一個充滿奇怪氣氛的城鎮，在這處玩者不需要擔心會遇上很多敵人和很難的陷阱，而一開始時玩者就可以感覺到跳躍感，而當中有時需要借助高台來作大跳躍。



STAGE 2 ICE PRISON

STAGE 2是以屹立於經常會下大雪的冰雪地帶中的任務所作為其舞台。在這處玩者需要非常小心，因為會很多銳利的冰刺從天而降攻擊玩者。



by：Nash

武士道之刃 貳

八百年的恩恩怨怨，今日同你一次過算清！

八百年前，瀨户海內的神島中，存在着兩大武家 - 鏡家和須惠家，在國內的一場內戰中，鏡家為了得以生存，背叛了須惠家而加入了強大的一方，須惠家則和弱小的一方一同被消滅...

就是這樣，鏡家的子孫和須惠家的殘黨世世代代一直有着深刻的仇恨。鏡家組織了暗殺集團鳴鏡心當流而須惠家的餘黨則結成了捨陰黨。兩派不斷明爭暗鬥，直至現在，為了取回御神刀．夕霧，捨陰黨總動員出擊，同時鳴鏡館亦因此加強防備...

最終一戰，就這樣開始了。

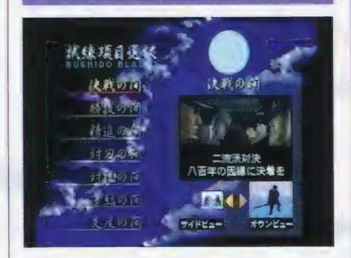


FIG MEM

製造商：SQUARE　售價：HK$ 360
容量：CD-ROM　記憶：1 Block

PlayStation

選單說明



決戰之間
即是故事模式，可從六位主人公中（或十二位支援人物中）選出其中一位遊戲。

勝拔之間
單人挑戰模式，電腦會不斷派出對手與玩家作一對一的決鬥，而電腦派出的人數將是你現時所可用使用的角色數目。

精進之間
即是練習模式，其中包括了『練習』及『模擬戰』，可讓玩者作練習之用。

對刃之間
一般的雙打對戰模式。

對抗之間
團體戰模式，兩位玩家各挑選一流派的其中三至五名戰士對賽。

連结之間
對應通信連線的對戰模式，以第一身視點作對戰遊戲。

百斬之間 (*)
隱藏模式，和上集的百人斬模式相似。

支度之間
一般選項模式，可在此調較遊戲難易度及其他選項。

旁觀視點及第一身視點：
オウンビュー　サイドビュー

此遊戲除了有傳統的旁觀視點對戰模式，還有第一身視點模式，可以讓玩家感受到那份臨場戰鬥的感覺。另外在第一視點時方向鍵的操作亦會跟平時有點不同，即是以方向鍵的上為前進。

主人公的類型：
基本上可分為力量型，平均型和速度型三種，不同類型的人使用不同的武器作出攻擊或防禦皆會有不同的效果。

表與裏：
○鍵作出的表攻擊，基本上即是直砍或直刺攻擊，而×鍵作出的裏攻擊則是正手或反手攻擊。一般而言，表攻擊會比裏攻擊快，攻擊目標多為頭部或胴體；而裏攻擊則比較多攻擊胴體及足部。

有利防禦與不利防禦
大家都可能發現到今集的系統中並沒有防禦鍵，那樣又如何防禦呢？基本上在今集中都是以攻擊相殺的方法來防禦的。當一方作出表攻擊，而另一方同樣作出表攻擊作相殺時，遲出招的一方會被判為不利防禦，（會有綠色爆花出現）防守的一方的體勢會崩潰而會出現短時間的硬直狀態。相反，若第一方作出表攻擊，而另一方作出裏攻擊作相殺時，遲出招的一方將會被判為有利防禦，（會出現藍色爆花）攻擊一方的體勢會崩潰而會出現短時間的硬直狀態讓對手有機可乘。而體勢崩潰多久和兩人之間的震開距離則以角色的力量以及武器的重量而定。

陰與陽
在鳴鏡心當流和捨陰黨的技上是有陰和陽的概念的。一般而言，一個人持刀那一邊（右面）稱為陰，另一邊則為陽。陽攻擊可有效地打擊對手的左手使其不能使出輔助兵器（當然亦可做到一擊必殺），而陰攻擊的攻擊點可較易做到一擊必殺。

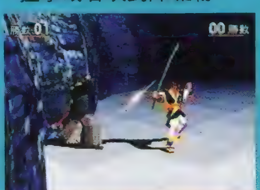


系統介紹 一般操作

○	表攻擊，二刀流時為右手攻擊
□	裏攻擊，二刀流時為左手攻擊
×	架式轉換，不同的角色即使持一樣的武器也可能會有不同的架式。
→	前進 (以角色面向右方為準)
←	後退
↑	向左移
↓	向右移
R1	小跳 / 頭上攻擊 / 倒下攻擊
R2	蹲下
L1 ＋方向鍵	跑
R2 然後 R1	大跳躍
L2 ＋ R1/R2	視點 Zoom In / Out (只限第一身視點)
R2 ＋○	放暗器
R2 ＋×	撥沙/ 撥水（視乎場地而定）
Select	投降

爆花圖例

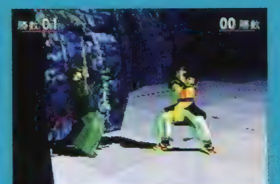
白色爆花：武器之間的撞擊或者砍到障礙物



橙色爆花：擊中對手，但並不擊中要害



綠色爆花：不利防禦狀態



藍色爆花：有利防禦狀態



血色爆花：一擊必殺！



打刀

全長：98cm
刃長：73.8cm
重量：1.6kg
彎曲度：2.1cm

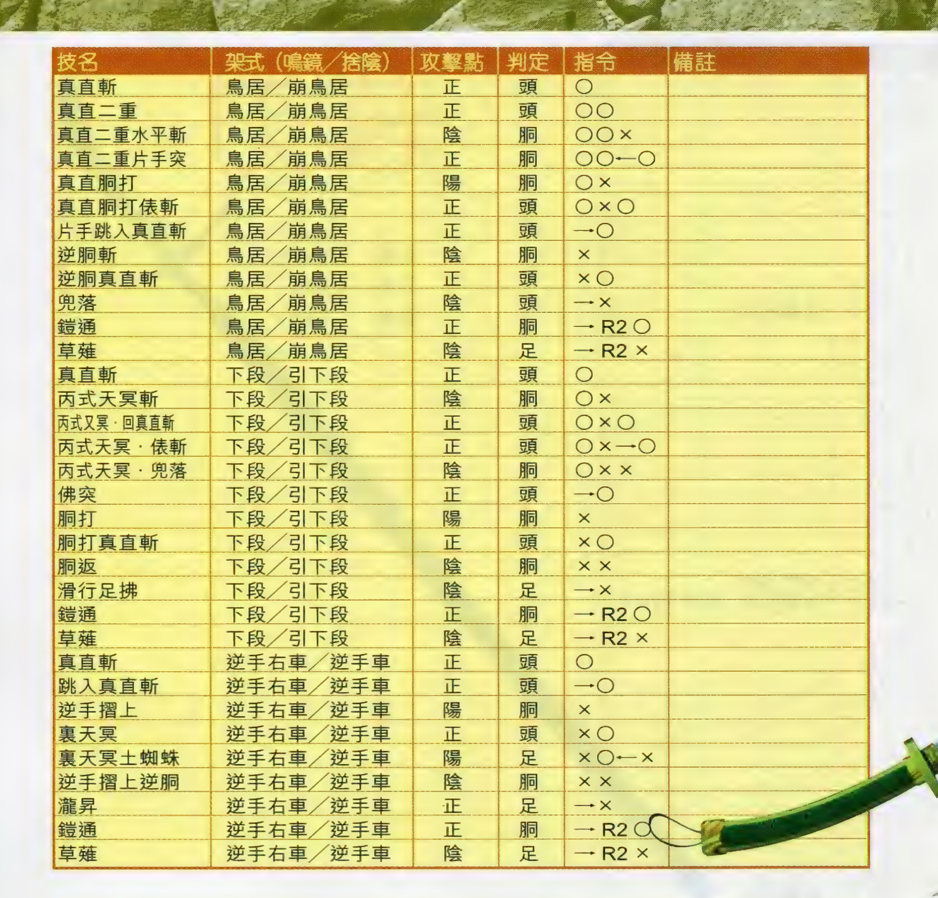
技名	架式（鳴鏡／捨陰）	攻擊點	判定	指令	備註
真直斬	大上段／上段	正	頭	○	
天冥斬	大上段／上段	陰	胴	○×	
天冥回轉斬	大上段／上段	陰	足	○××	
跳入真直斬	大上段／上段	正	頭	→○	
真直叩斬	大上段／上段	正	頭	→→○	
胴斬	大上段／上段	陽	胴	×	
胴斬返	大上段／上段	陰	胴	××	
胴斬返真直斬	大上段／上段	正	頭	××○	
跳入胴斬	大上段／上段	陽	胴	→×	
跳入逆胴斬	大上段／上段	陰	胴	→→×	
鎧通	大上段／上段	正	胴	→ R2 ○	辰美 別技
草薙	大上段／上段	陰	足	→ R2 ×	辰美，御門，孃 別技
袈裟斬	正眼／下段正眼	正	頭	○	
袈裟逆胴	正眼／下段正眼	陰	胴	○×	
表包	正眼／下段正眼	正	頭	○×○	
真直叩斬	正眼／下段正眼	正	頭	→○	
突刺	正眼／下段正眼	正	胴	→→○	
逆胴斬	正眼／下段正眼	陰	胴	×	
逆胴摺上	正眼／下段正眼	陽	胴	××	
裏三連	正眼／下段正眼	陽	胴	×××	
跳入逆胴斬	正眼／下段正眼	陰	胴	→×	
滑行足拂	正眼／下段正眼	陰	足	→→×	
鎧通	正眼／下段正眼	正	胴	→ R2 ○	
草薙	正眼／下段正眼	陰	足	→ R2 ×	
真直斬	上八相／右八相	正	頭	○	
跳入真直斬	上八相／右八相	正	頭	→○	
摺上	上八相／右八相	陽	胴	×	
摺上逆袈裟斬	上八相／右八相	正	頭	×○	
豬鹿蝶	上八相／右八相	正	頭	×○○	
摺上包	上八相／右八相	陽	胴	×○×	
摺上二連	上八相／右八相	陽	胴	××	
摺上二連逆袈裟	上八相／右八相	正	頭	××○	
跳入摺上	上八相／右八相	陽	胴	→×	
鎧通	上八相／右八相	正	胴	→ R2 ○	辰美 別技
草薙	上八相／右八相	陰	足	→ R2 ×	辰美，御門，寒雲，孃 別技
表袈裟	二刀流（鳴鏡）	正	頭	○	
二刀天冥斬	二刀流（鳴鏡）	正	胴	○×	
二刀天冥擊	二刀流（鳴鏡）	正	頭	○×○	
二刀天冥突	二刀流（鳴鏡）	正	胴	○××	
裏突	二刀流（鳴鏡）	正	胴	×	
脅天	二刀流（鳴鏡）	正	頭	×○	
脅天仁王突	二刀流（鳴鏡）	正	胴	×○○	
脅天重	二刀流（鳴鏡）	正	頭	×○×	
二脅	二刀流（鳴鏡）	正	胴	××	
二脅天	二刀流（鳴鏡）	正	頭	××○	
切御	居合（捨陰）	正	頭	○	
切御戾	居合（捨陰）	正	頭	→○	出招後會返回基本架式
跳入切御	居合（捨陰）	正	頭	→→○	
拔	居合（捨陰）	陰	胴	×	
拔一文字	居合（捨陰）	陰	胴	→×	
疾風陰拔	居合（捨陰）	陽	足	→→×	出招後會返回基本架式
左回拔	居合（捨陰）	陰	胴	↕×	
右逆手切	居合（捨陰）	正	頭	↕×	

長劍

全長：98cm
刃長：70cm
重量：1.4kg
劍闊：5.2cm



技名	架式（鳴鏡／捨陰）	攻擊點	判定	指令	備註
真直斬	大上段／上段	正	頭	○	
天冥斬	大上段／上段	陰	胴	○×	
跳入真直斬	大上段／上段	正	頭	→○	
真直叩斬	大上段／上段	正	頭	→→○	
胴斬	大上段／上段	陽	胴	×	
胴斬突	大上段／上段	正	胴	×○	
胴斬突真直斬	大上段／上段	正	頭	×○○	
胴斬返	大上段／上段	陰	胴	××	
胴斬返真直斬	大上段／上段	正	頭	××○	
跳入胴斬	大上段／上段	陽	胴	→×	
跳入逆胴斬	大上段／上段	陰	胴	→→×	
鎧通	大上段／上段	正	胴	→ R2 ○	
草薙	大上段／上段	陰	足	→ R2 ×	孃 別技
袈裟斬	引手中段／中段	正	頭	○	
中段・天冥斬	引手中段／中段	陰	胴	○×	
中段・天冥捨身突	引手中段／中段	正	胴	○×→○	左手負傷時不能使出
真直叩斬	引手中段／中段	正	頭	→○	
突刺	引手中段／中段	正	胴	→→○	
逆胴斬	引手中段／中段	陰	胴	×	
逆胴摺上	引手中段／中段	陽	胴	××	
裏三連	引手中段／中段	陽	胴	×××	
跳入逆胴斬	引手中段／中段	陰	胴	→×	
滑行足拂	引手中段／中段	陰	足	→→×	
鎧通	引手中段／中段	正	胴	→ R2 ○	
草薙	引手中段／中段	陰	足	→ R2 ×	御門，孃 別技
真直斬	高矢射／矢射	正	頭	○	
跳入真直斬	高矢射／矢射	正	頭	→○	
摺上	高矢射／矢射	陽	胴	×	
摺上二連	高矢射／矢射	陽	胴	××	
摺上二連退袈裟斬	高矢射／矢射	正	頭	××←○	
跳入摺上	高矢射／矢射	陽	胴	→×	
鎧通	高矢射／矢射	正	胴	→ R2 ○	
草薙	高矢射／矢射	陰	足	→ R2 ×	御門，孃 別技
表袈裟	二刀流（鳴鏡）	正	頭	○	
二刀天冥斬	二刀流（鳴鏡）	正	胴	○×	
二刀天冥擊	二刀流（鳴鏡）	正	頭	○×○	
二刀天冥突	二刀流（鳴鏡）	正	胴	○××	
裏突	二刀流（鳴鏡）	正	胴	×	
脅天	二刀流（鳴鏡）	正	頭	×○	
脅天仁王突	二刀流（鳴鏡）	正	胴	×○○	
脅天重	二刀流（鳴鏡）	正	頭	×○×	
二脅	二刀流（鳴鏡）	正	胴	××	
二脅天	二刀流（鳴鏡）	正	頭	××○	
二脅諸手突	二刀流（鳴鏡）	正	胴	××←×	
切御	居合（捨陰）	正	頭	○	
裏直叩斬	居合（捨陰）	正	頭	→○	出招後會返回基本架式
跳入切御	居合（捨陰）	正	頭	→→○	
拔	居合（捨陰）	陰	胴	×	
拔一文字	居合（捨陰）	陰	胴	→×	
疾風陰拔	居合（捨陰）	陽	足	→→×	出招後會返回基本架式
左回拔	居合（捨陰）	陰	胴	↕×	
右逆手亂	居合（捨陰）	陰	頭	↕×	攻擊三回



技名	架式（鳴鏡／捨陰）	攻擊點	判定	指令	備註
真直斬	鳥居／崩鳥居	正	頭	○	
真直二重	鳥居／崩鳥居	正	頭	○○	
真直二重水平斬	鳥居／崩鳥居	陰	胴	○○×	
真直二重片手突	鳥居／崩鳥居	正	胴	○○←○	
真直胴打	鳥居／崩鳥居	陽	胴	○×	
真直胴打俵斬	鳥居／崩鳥居	正	頭	○×○	
片手跳入真直斬	鳥居／崩鳥居	正	頭	→○	
逆胴斬	鳥居／崩鳥居	陰	胴	×	
逆胴真直斬	鳥居／崩鳥居	正	頭	×○	
兜落	鳥居／崩鳥居	陰	頭	→×	
鎧通	鳥居／崩鳥居	正	胴	→ R2 ○	
草薙	鳥居／崩鳥居	陰	足	→ R2 ×	
真直斬	下段／引下段	正	頭	○	
丙式天冥斬	下段／引下段	陰	胴	○×	
丙式又冥·回真直斬	下段／引下段	正	頭	○×○	
丙式天冥·俵斬	下段／引下段	正	頭	○×→○	
丙式天冥·兜落	下段／引下段	陰	胴	○××	
佛突	下段／引下段	正	頭	→○	
胴打	下段／引下段	陽	胴	×	
胴打真直斬	下段／引下段	正	頭	×○	
胴返	下段／引下段	陰	胴	××	
滑行足拂	下段／引下段	陰	足	→×	
鎧通	下段／引下段	正	胴	→ R2 ○	
草薙	下段／引下段	陰	足	→ R2 ×	
真直斬	逆手右車／逆手車	正	頭	○	
跳入真直斬	逆手右車／逆手車	正	頭	→○	
逆手摺上	逆手右車／逆手車	陽	胴	×	
裏天冥	逆手右車／逆手車	正	頭	×○	
裏天冥土蜘蛛	逆手右車／逆手車	陽	足	×○←×	
逆手摺上逆胴	逆手右車／逆手車	陰	胴	××	
瀧昇	逆手右車／逆手車	正	足	→×	
鎧通	逆手右車／逆手車	正	胴	→ R2 ○	
草薙	逆手右車／逆手車	陰	足	→ R2 ×	

野太刀

全長：119cm
刃長：93.2cm
重量：2.1kg
彎曲度：3.5cm

闊劍

全長：115cm
刃長：85cm
重量：3.5kg

技名	架式（鳴鏡／捨陰）	攻擊點	判定	指令	備註
腦天碎	十字留／斜十字	正	頭	○	
腦天碎二連	十字留／斜十字	正	頭	○○	
腦天二連摺上	十字留／斜十字	陰	胴	○○×	
垂直天冥斬	十字留／斜十字	正	足	○×	
天冥碎	十字留／斜十字	正	頭	○×○	
跳入垂直斬	十字留／斜十字	正	頭	→○	
逆胴拂	十字留／斜十字	陰	胴	×	
逆胴逆真直	十字留／斜十字	正	頭	×○	
兜落	十字留／斜十字	陰	頭	→×	
鎧通	十字留／斜十字	正	胴	→ R2 ○	
草薙	十字留／斜十字	陰	足	→ R2 ×	
真直斬	裾圍／下段裾圍	正	頭	○	
丙式天冥斬	裾圍／下段裾圍	陰	胴	○×	
丙式天冥·回真直斬	裾圍／下段裾圍	正	頭	○×○	
丙式天冥·兜落	裾圍／下段裾圍	陰	胴	○××	
佛突	裾圍／下段裾圍	正	頭	→○	
胴打	裾圍／下段裾圍	陽	胴	×	
胴打真直斬	裾圍／下段裾圍	正	頭	×○	
胴返	裾圍／下段裾圍	陰	胴	××	
滑行足拂	裾圍／下段裾圍	陰	足	→×	
鎧通	裾圍／下段裾圍	正	胴	→ R2 ○	
草薙	裾圍／下段裾圍	陰	足	→ R2 ×	
叩付	右車／引手右車	正	頭	○	
丙式天冥斬	右車／引手右車	陰	胴	○×	
丙式天冥·叩付	右車／引手右車	正	頭	○×○	
跳入叩付	右車／引手右車	正	頭	→○	
胴斬	右車／引手右車	陽	胴	×	
胴返	右車／引手右車	陰	胴	××	
胴返叩付	右車／引手右車	正	頭	××○	
胴斬亂舞	右車／引手右車	陰	胴	××→×	
跳入胴拂	右車／引手右車	陽	胴	→×	
鎧通	右車／引手右車	正	胴	→ R2 ○	
草薙	右車／引手右車	陰	足	→ R2 ×	



全長：180cm
刃長：45cm
重量：1.9kg

技名	架式（鳴鏡）	攻擊點	判定	指令	備註
柄合	脇構	正	胴	○	
柄合面打	脇構	正	頭	○○	
柄合脛打	脇構	陽	足	○×	
跳入柄合	脇構	正	胴	→○	
胴打	脇構	陽	胴	×	
十字打	脇構	正	頭	×○	
胴返	脇構	陰	胴	××	
胴返上半月	脇構	陽	足	××→×	
跳入裾拂	脇構	陽	足	→×	
陽胴打	脇構	陽	胴	↑×	
陰胴打	脇構	陽	胴	↓×	
白浪	脇構	正	頭	→ R2 ○	
落葉散	脇構	陽	頭	→ R2 ×	攻擊三回
面打	八相	正	頭	○	
面打突	八相	正	胴	○○	
面打突二段	八相	正	胴	○○→○	
振子打	八相	正	頭	○→○	
跳入面打	八相	正	頭	→○	
踏入穿突	八相	正	胴	⟶○	
胴拂	八相	陽	胴	×	
胴拂柄合	八相	正	胴	×○	
胴拂包	八相	陰	胴	×○×	
跳入脛打	八相	陽	足	→×	
風	八相	陽	胴	⟶×	
陽胴拂	八相	陽	胴	↑×	
陰胴拂	八相	陽	胴	↓×	
白浪	八相	正	頭	→ R2 ○	御門 別技
落葉散	八相	陽	頭	→ R2 ×	攻擊三回，御門 別技
突	中段	正	胴	○	
二方突	中段	正	胴	○○	
三方突	中段	正	胴	○○○	
跳入面打	中段	正	頭	→○	
穿突	中段	正	胴	⟶○	
裾拂	中段	陽	足	×	
裾返	中段	陰	足	××	
裾拂早鐘	中段	陽	頭	×→×	
跳入裾拂	中段	陽	足	→×	
逆裾拂	中段	陰	足	⟶×	
逆十字落	中段	正	頭	⟶×○	
陽裾拂	中段	陽	足	↑×	
陰裾拂	中段	陽	足	↓×	
白浪	中段	正	頭	→ R2 ○	
落葉散	中段	陽	頭	→ R2 ×	攻擊三回

槍

全長：182cm
刃長：30cm
重量：1.7kg

技名	架式（鳴鏡）	攻擊點	判定	指令	備註
柄合	脇構	正	胴	○	
柄合面打	脇構	正	頭	○○	
柄合脛打	脇構	陽	足	○×	
跳入柄合	脇構	正	胴	→○	
胴打	脇構	陽	胴	×	
十字打	脇構	正	頭	×○	
胴返	脇構	陰	胴	××	
胴返上半月	脇構	陽	足	××→×	
跳入裾拂	脇構	陽	足	→×	
陽胴打	脇構	陽	胴	↑×	
陰胴打	脇構	陽	胴	↓×	
白浪	脇構	正	頭	→ R2 ○	
落葉散	脇構	陽	頭	→ R2 ×	攻擊三回
面打	八相	正	頭	○	
面打突	八相	正	胴	○○	
面打突二段	八相	正	胴	○○→○	
振子打	八相	正	頭	○→○	
跳入面打	八相	正	頭	→○	
踏入穿突	八相	正	胴	⟶○	
胴拂	八相	陽	胴	×	
胴拂柄合	八相	正	胴	×○	
胴拂包	八相	陰	胴	×○×	
跳入脛打	八相	陽	足	→×	
風	八相	陽	胴	⟶×	
陽胴拂	八相	陽	胴	↑×	
陰胴拂	八相	陽	胴	↓×	
白浪	八相	正	頭	→ R2 ○	御門 別技
落葉散	八相	陽	頭	→ R2 ×	攻擊三回，御門 別技
突	中段	正	胴	○	
二方突	中段	正	胴	○○	
三方突	中段	正	胴	○○○	
跳入面打	中段	正	頭	→○	
穿突	中段	正	胴	⟶○	
裾拂	中段	陽	足	×	
裾返	中段	陰	足	××	
裾拂早鐘	中段	陽	頭	×→×	
跳入裾拂	中段	陽	足	→×	
逆裾拂	中段	陰	足	⟶×	
逆十字落	中段	正	頭	⟶×○	
陽裾拂	中段	陽	足	↑×	
陰裾拂	中段	陽	足	↓×	
白浪	中段	正	頭	→ R2 ○	
落葉散	中段	陽	頭	→ R2 ×	攻擊三回

人物介紹

鳴鏡館



風門

原名：不詳
年齡：29歲
身長：191.1cm
體重：90kg
出身：沖繩
類型：力量型



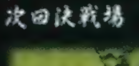
暗器：

鐵扇

重量：1.4kg
飛行距離：普通
速度：慢
所持數：1
特點：防御體勢崩壞

特殊技（空身技）：

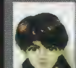
技名	武器	架式	指令
手縛	打刀	大上段	←× （近身）
足搦	打刀	上八相	←× （近身）
手縛	長劍	大上段、引手中段	←× （近身）
足搦	長劍	上八相	←× （近身）
雨季船	野太刀	鳥居	←× （近身）
草追風	野太刀	逆手右車	←× （近身）
草追風	闊劍	右車	←× （近身）
籠桶	闊劍	十字留	←× （近身）





蛇恍院

風門 攻略流程

	第一關 - 鳴鏡館前 忍者×7，把關頭目：無
	第二關 - 龍門棚 忍者×4，把關頭目：トニー・梅田
	第三關 - 安志田川鐵橋下 支援人物：螢火 忍者×5，把關頭目：五十八
	第四關 - 材木放置場 忍者×4，把關頭目：寒雲
	第五關 - 神望崎燈台 把關頭目：カッツエ
	第六關 - 踏鞴神社境內 支援人物：松虫 忍者×5，把關頭目：孃
	第七關 - 須惠里・蜜柑畑 忍者×4，把關頭目：源五郎
	最終關 - 蛇恍院 把關頭目：最終首腦



螢火

原名：不詳
年齡：26歲
身長：179.5cm
體重：69kg
出身：俄羅斯
類型：速度型

暗器：

仿日本刀

重量：1.2kg
飛行距離：普通
速度：普通
所持數：1
特點：二刀流，一擊必殺可能



松虫

原名：不明
年齡：45歲
身長：180cm
體重：65kg
出身：宮城縣仙台市
類型：平均型

暗器：

木筒刀

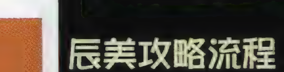
重量：1.4kg
飛行距離：普通
速度：普通
所持數：1
特點：二刀流，一擊必殺可能

辰美

原名：竹科辰美
年齡：17歲
身長：176cm
體重：65kg
出身：廣島
類型：平均型

暗器：
小太刀
重量：1.4kg
飛行距離：長
所持數：1
速度：普通
特點：二刀流，一擊必殺可能

次回決戰場
1 2 3 4 5 6 7 8
蛇恍院



辰美攻略流程

第一關 - 鳴鏡館前
忍者×7, 把關頭目：無



第二關 - 踏鞴神社參道
忍者×5, 把關頭目：本鄉



第三關 - 明月庵竹林
支援人物：ナート・ストーカー
把關頭目：嬢



第四關 - 產廢處理場序定地
把關頭目：カッツエ



第五關 - 蛇喰鼻
忍者×5, 把關頭目：千尋



第六關 - 碼頭
支援人物：空蟬
忍者×6, 把關頭目：寒雲

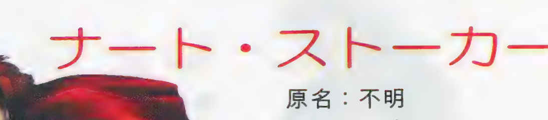
第七關 - 蛇恍院樓門
忍者×4, 把關頭目：源五郎

最終關 - 蛇恍院
把關頭目：最終首腦



特殊技：

技名	武器	架式	指令
蛇之目	打刀	大上段、上八相	→ R2 ×
兜割	打刀	大上段、上八相	→ R2 ○
拜手	打刀	大上段、上八相	→← ×
二兔	打刀	大上段、上八相	R2 ○○
二兔	長劍	任何架式	R2 ○○
二兔	野太刀	任何架式	R2 ○○
拜手	野太刀	鳥居	→← ×
丙式·朧月 × ×	野太刀	鳥居	←→ ○ × ×
二兔	闊劍	任何架式	R2 ○○
拜手	闊劍	十字留	→← ×
丙式·朧月	野太刀	十字留	←→○ × × × ×
二兔	薙刀	任何架式	R2 ○○



ナート・ストーカー

原名：不明
年齡：23歲
身長：178cm
體重：70kg
出身：滋賀縣甲賀郡
類型：速度型

暗器：
手裏劍
重量：0.25kg
飛行距離：長
速度：快
所持數：5
特點：二連發可能



空蟬

原名：不明
年齡：56歲
身長：183cm
體重：85kg
出身：島根縣
類型：力量型

暗器：
脇差
重量：1.2kg
飛行距離：普通
速度：普通
所持數：1
特點：二刀流，一擊必殺可能



御門

原名：不詳
年齡：23歲
身長：166.8cm
體重：59kg
出身：京都
類型：速度型

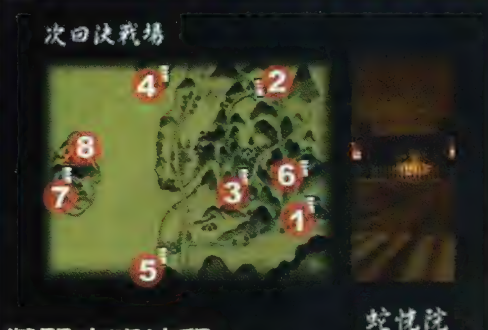
暗器：合口

重量：0.4kg
飛行距離：長
速度：快
所持數：2
特點：連發可能



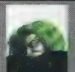
特殊技：

技名	武器	架式	指令
蛇之目	打刀	大上段、上八相	→ R2 ×
蛇之目	長劍	任何架式	→ R2 ×
兜割	薙刀	八相	→ R2 ○
蛇之目	薙刀	八相	→ R2 ×
落葉	薙刀	八相	←→ ×



御門攻略流程

第一關 - 鳴鏡館前
忍者×7, 把關頭目: 無


第二關 - 背戶礦山鐵道・驛跡
忍者×5, 把關頭目: ハイウェイマン


第三關 - 安志田川鐵橋
支援人物: 墨流
忍者×6, 把關頭目: ウタマル

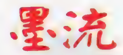

第四關 - 入安曇能舞台
忍者×5, 把關頭目: 寒雲


第五關 - 造船所跡
把關頭目: カッツエ


第六關 - 踏鞴神社參道
支援人物: サザンカ
忍者×6, 把關頭目: 嬙


第七關 - 蛇恍院墓地
忍者×4, 把關頭目: 源五郎

最終關 - 蛇恍院
把關頭目: 最終首腦



墨流

原名：不明
年齡：32歲
身長：195cm
體重：95kg
出身：美國
類型：力量型

暗器：炸彈

重量：0.5kg
飛行距離：普通
速度：普通
所持數：2
特點：防御不可



サザンカ

原名：不明
年齡：43歲
身長：188cm
體重：72kg
出身：長崎縣平戶市
類型：力量型

暗器：長針

重量：0.04kg
飛行距離：短
速度：快
所持數：2
特點：可二連發・防御不可





原名：並主源五郎
年齡：57歲
身長：184cm
體重：80kg
出身：廣島
類型：力量型

暗器：小柄

重量：8.0g
飛行距離：長
速度：快
所持數：2
特點：連發可能



源五郎攻略流程

第一關 - 蛇恍院
忍者×5, 把關頭目：無


第二關 - 碼頭
忍者×4, 把關頭目：松虫


第三關 - 放置船甲版
支援人物：五十八
忍者×5, 把關頭目：辰美


第四關 - 豐羅水壩取水塔
把關頭目：ホッキョク・ツバメ


第五關 - 鳴鏡館道場
忍者×3, 把關頭目：風鬪


第六關 - 復元天守
支援人物：千尋
忍者×5, 把關頭目：御門


第七關 - 迷之橋下
忍者×4, 把關頭目：空蟬

最終關 - 踏鞴神社境內
把關頭目：最終首腦

特殊技：

技名	武器	架式	指令
變移拔刀一文字	打刀	上段	←○×
變移拔刀十文字	打刀	上段	←○○
唐竹割	打刀	上段	←×○
龍尾	打刀	上段	→←×
變移拔刀一文字	野太刀	崩鳥居	←○×
變移拔刀十文字	野太刀	崩鳥居	←○○
唐竹割	野太刀	崩鳥居	←×○
稻妻返	野太刀	崩鳥居	→←○
龍尾	野太刀	崩鳥居	→←×

空身技：

技名	武器	架式	指令
手縛	打刀	上段	←×（近身）
雨季船	野太刀	崩鳥居	←×（近身）
草追風	野太刀	逆手車	←×（近身）





原名：本宮五十八
年齡：70歲
身長：170cm
體重：68kg
出身：山口縣
類型：平均型



氣合聲「喝」

重量：無
飛行距離：3M
速度：音速
發聲數：2
特點：防御不可



原名：柊 千尋
年齡：13歲
身長：158cm
體重：45kg
出身：廣島縣
類型：速度型



蛙

重量：不明
飛行距離：普通
速度：慢
所持數：1
特點：防御不可



寒雲

原名：並主寒雲
年齡：21歲
身長：182cm
體重：73kg
出身：京都
類型：平均型

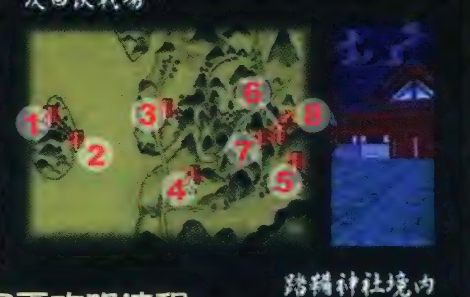
暗器：

獨鈷

重量：0.7kg
飛行距離：普通
速度：普通
所持數：1
特點：一擊必殺可能

特殊技：

技名	武器	架式	指令
變移拔刀一文字	打刀	右八相	←○×
變移拔刀十文字	打刀	右八相	←○○
轍	打刀	右八相	←→○
蜻蜓斬	打刀	右八相	→R2×
龍尾	打刀	右八相	→←×
二鷹	打刀	右八相、下段正眼	R2×○
二鷹	長劍	任何架式	R2×○
轍	野太刀	崩鳥居	←→○
二鷹	野太刀	任何架式	R2×○
二鷹	闊劍	任何架式	R2×○
蜻蜓斬	槍	清眼	→R2×
稻妻返	槍	清眼	→←○
二鷹	槍	任何架式	R2×○



寒雲攻略流程

第一關－蛇恍院
忍者×5, 把關頭目：無



第二關－碼頭
忍者×4, 把關頭目：墨流



第三關－新傑克大廈地下
支援人物：ハイウェイマン
忍者×5, 把關頭目：辰美



第四關－龍門地道遺跡
把關頭目：ホッキョク・ツバメ



第五關－鳴鏡館道場
忍者×3, 把關頭目：風闇



第六關－踏田神社参道
支援人物：ウタマル
忍者×5, 把關頭目：松虫



第七關－迷之橋
忍者×4, 把關頭目：御門

第八關－踏鞴神社境內
把關頭目：最終首腦

ハイウェイマン

原名：不明
年齡：不明
身長：不明
體重：不明
出身：不明
類型：平均型

暗器：

西洋劍

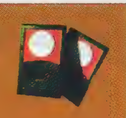
重量：0.9kg
飛行距離：普通
速度：普通
所持數：1
特點：二刀流，一擊必殺可能



ウタマル

原名：不明
年齡：25歲
身長：180cm
體重：72kg
出身：熊本縣宇土郡不知火町
類型：平均型

暗器：



特製卡板

重量：0.05kg
飛行距離：短
速度：快
所持數：2
特點：二連發可能



孃

原名：琴村孃
年齡：18歲
身長：170.5cm
體重：57kg
出身：東京
類型：速度型

暗器：十手

重量：0.8kg
飛行距離：普通
速度：慢
所持數：1
特點：無

特殊技：

技名	武器	架式	指令
變移拔刀一文字	打刀	上段、右八相	←○×
變移拔刀十文字	打刀	上段、右八相	←○○
蜻蜓斬	打刀	上段、右八相	→R2 ×
龍尾	打刀	上段、右八相	→←×
二鷹	打刀	任何架式	R2 ×○
變移拔刀一文字	長劍	任何架式	←○×
變移拔刀十文字	長劍	任何架式	←○○
蜻蜓斬	長劍	任何架式	→R2 ×
轍	長劍	任何架式	←→○
稲妻返	長劍	任何架式	→←○
二鷹	長劍	任何架式	R2 ×○
變移拔刀一文字	野太刀	崩鳥居	←○×
變移拔刀十文字	野太刀	崩鳥居	←○○
二鷹	野太刀	任何架式	R2 ×○
二鷹	闊劍	任何架式	R2 ×○
二鷹	槍	任何架式	R2 ×○



孃攻略流程

第一關 - 蛇恍院
忍者×5, 把關頭目：無


第二關 - 碼頭
忍者×4 把關頭目：螢火


第三關 - 蛇喰鼻
支援人物：トニー・梅田
忍者×5 把關頭目：辰美

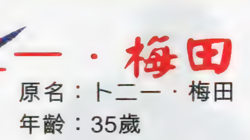

第四關 - 鳴鏡館前
把關頭目：ホッキョク・ツバメ


第五關 - 鳴鏡館道場
忍者×4, 把關頭目：御門


第六關 - 紫翠窟
支援人物：本鄉
忍者×5, 把關頭目：サザンカ


第七關 - 迷之橋下
忍者×4, 把關頭目：風門

第八關 - 踏鞴神社境內
把關頭目：最終首腦



トニー・梅田

原名：トニー・梅田
年齡：35歲
身長：187cm
體重：78kg
出身：神奈川縣橫須賀市
類型：速度型

暗器：回力刀

重量：0.7kg
飛行距離：長
速度：普通
所持數：2
特點：使出後會飛回



本鄉

原名：本鄉 武尊
年齡：20歲
身長：181cm
體重：80kg
出身：東京都
類型：力量型

暗器：斧

重量：2.0kg
飛行距離：普通
速度：普通
所持數：1
特點：一擊必殺可能

兩位首腦打法

如果用鳴鏡館人物的話，最終的頭目將會是一位着住盔甲的武士，由於佢係着住件甲的關係，他的正面是刀槍不入的！怎樣打才好呢？打法很簡單，你只需按住L1跑到他後面，然後一刀劈落去就行了！筆者建議使用表攻擊，因為裏攻擊很易誤中盔甲而功虧一簣。


■ 靜雞雞走到後面...


■ 一刀劈落去！

而另一個幫派的首腦比剛才那個更加難纏。他是懂得「瞬間轉移」的，每當你眼見就要劈中之時，佢就會閃去畫面的另一邊。而對付方法就係不斷追住他黎劈，好似古惑仔劈友一樣，而佢每被劈中一次，他的「瞬間轉移」距離就會不斷縮短，當佢閃到差不多的時候你就可以用「表→裏」連續技給他了結。

空身技

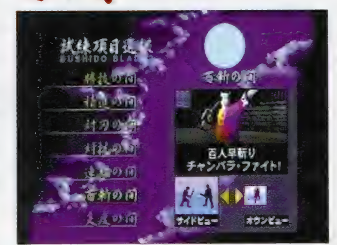
在遊戲的固有人物當中只有風閂和源五郎有空身技。究竟什麼是空身技呢？簡單嚟講，就係一種唔靠武器嘅殺人技術，但只可放近距離使出，類似一般格鬥遊戲的投技。而解救方法則是中招後看準時間按○（當然，連射都可以...）。

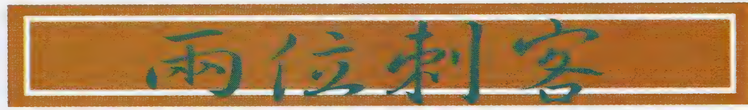
支援人物

在故事模式中，每位主人公在劇情中都會得到兩位支援人物的加入。如果可以讓該位支援人物打倒那關的頭目，在完成遊戲之後，便可在人物選單中用他們來進行遊戲。（會有不同的結局哦！）

百斬之間

如果把十二個支援人物全部取得的話，在系統主選單便可找到一個百斬之間。和上集的百斬之間相似，但途中並沒有儲存點。不用怕，死了也可再戰的呢...這一集中以Time Attack為主，每死一次則會加三十秒。





大家可能察覺到，在遊戲中應該還有兩個人物可以使用的，就是那兩位刺客槍手。入手方法好簡單，只要（哈！只要！）在百斬之間內以十五分鐘內把全部一百人全解決了便可。而該兩位人物只可在對刃之間，對抗之間和連結之間使用。

兩位刺客介紹

ホッキョコ・ツバメ

原名：不明
年齡：44歲
身長：172cm
體重：66kg
出身：朝鮮半島

武器：
機關槍
裝彈數：10
(可補充)

カッツエ

原名：シュヴァルツ・カッツエ
年齡：不明
身長：187cm
體重：73kg
出身：德國

武器：
左輪手槍
裝彈數：10
(可補充)



CLOCK TOWER GHOST HEAD

故事的舞台是發生在弁天町的弁天製藥研究所內，本來這個弁天町是一個風景優美的地方，但自從研究所的出現，村落開始產生變化，而且還經常發生一些離奇古怪的事件。而故事的主角「優」來到這村落，但她卻意想不到自己會捲入一個有關自己以及研究所的事情當中。





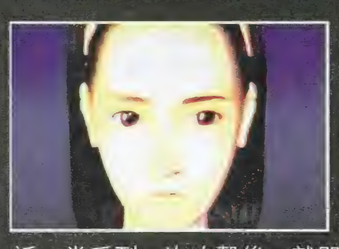
雙重性格

故事的主角「優」其實是一個擁有雙重性格的人，在表面的「優」是一個和藹可親的人，相反內向的「翔」卻是一個兇殘成性的人。在遊戲內以不同身份出現的話，對故事以及結局都會有不同的分別，另外遊戲中的重要道具「護身符」就是令「翔」不再出現的方法。



「優」

是一個講道理的人，而她基本上是不會任何攻擊動作，所以必要時需要利用四周圍的物件作攻擊或回避之用，另外箭咀顏色其實就是她的體力，白色時代表很好，黃色代表一般，紅色代表危險，如果紅色時再受到攻擊就會即時死亡，而且被襲擊時要不停按動○掣，否則亦會即時死亡。值得留意的是如果「優」身上沒有護身符的話，當受到一次攻擊後，就即時會變為「翔」的狀態。



「翔」



是一個講求暴力的人，任何時候對人的稱呼都非常沒禮貌。但她不同的地方是可以使用手上的武器，如手槍、散彈槍等作攻擊，而她的代表符號是雷電，但體力的計算方法和「優」一樣的。

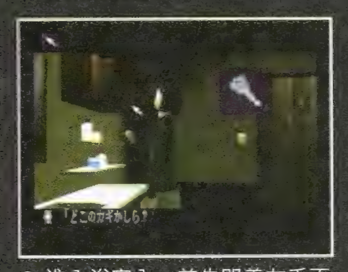
CHAPTER 1 THE YELLOW CURSED DOLL（被咀咒的家）

1F
客室
浴室
洗手間
玄關
大廳
台所
食堂
儲物室
睡房
走廊
書房
地下
書房地下

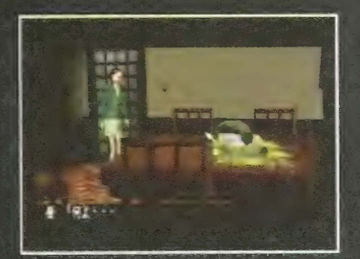
2F
和室
千夏部屋
秋代部屋
雅春部屋
洋室
走廊
大堂
洗手間



1. 首先將洗手間外的電掣開着，然後調查洗手間內的廁所會發現某人的腳。



2. 進入浴室內，首先開着左手面的電掣，然後在吊櫃內可以找到「食堂的鎖匙」。接着調查浴缸會發現某人的軀體，即時把「優」嚇個半死。



3. 到達了大廳，利用「食堂的鎖匙」就可以開啟通往食堂的門。在食堂的餐桌上會發現一隻仍在活動的手。

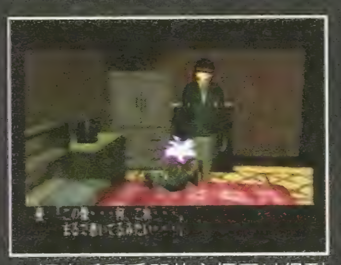


4. 離開食堂後便上2樓調查，進入秋代的房間內，在地上的沙發上發現秋代的人頭，之後「優」就會變成第二性格「翔」。

5. 原來「優」剛才在食堂的驚嚇而遺失了護身符，所以「翔」才會出現。於是便食堂內找回護身符，之後「翔」就再次變會平靜的「優」。

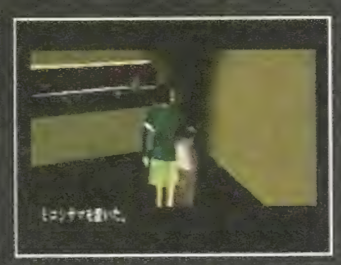


6. 調查在二樓的武者，他便開始向「優」攻擊，但調查他是遊戲中重要的爆機關鍵。



7. 調查千夏房間的衣櫃可以得到「引出之鎖匙」，然後在床上會發現一個「金色之像」，但它似乎有着奇怪的力量而令到優無法接觸。此時門外會傳出慘叫聲，於是便出去調查。

8. 經秋代的房間就可以到達雅春的房間，會發現房門剛剛才關上。之後調查她的衣櫃可以找到「睡房的鎖匙」。

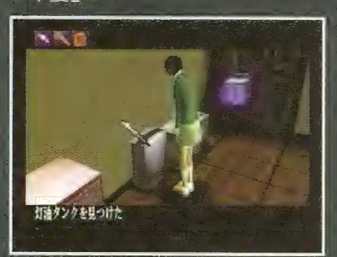


9. 返回大廳並將護身符放在右上方的花瓶上，因為即將會發生驚險的事情，所以需要「翔」的幫助。

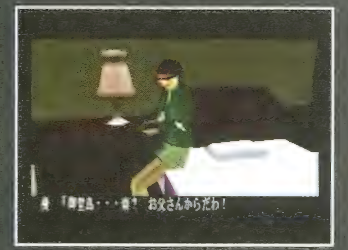


10. 當「優」進入食堂的一剎那便聽到彌生的呼叫聲，利用「睡房的鎖匙」進入睡房時會發現千夏正準備攻擊彌生。此時玩者必須幫助彌生，之後「優」就會變成「翔」，並再次將千夏擊倒。

11. 當離開睡房後便立即使用「睡房的鎖匙」將門鎖起，如果不是的話千夏就會繼續攻擊「翔」。接着玩者可以到大廳取回護身符，令「翔」便回「優」。

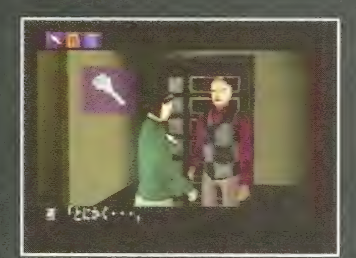


12. 進入儲物室內，調查暖爐兩次便可以得到一罐燈油，接着與彌生談話，她不停地說着甚麼有關咀咒的話。

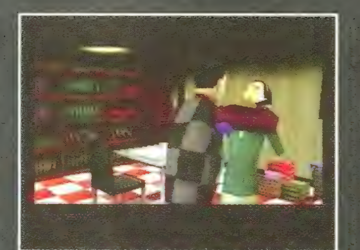


13. 使用「睡房的鎖匙」返回睡房，調查床頭櫃會發現一封由優父親寄給鷹野初的信，信上提及有關金色之像的事。

14. 正想回到千夏的房間尋找金色之像時，發現金色之像已經無影無蹤。



15. 回到大廳門口時遇到鷹野初，他會將「走廊的鎖匙」交給優，並通知他有事相告，叫優來書房一會。



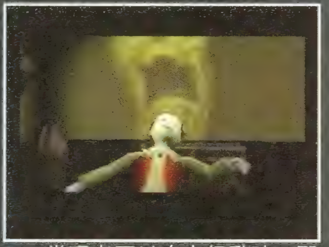
16. 利用「走廊的鎖匙」來到了地下書房，和鷹野初談話時，他又是不停說着甚麼這是受了才堂家的咀咒，接着他還向優作出攻擊。此時玩者需要不停地按動〇掣，否則便會命喪當場。

17. 離開書房後到達了走廊，之後再次返回書房，發現鷹野初倒在地上，他似乎已經回復清醒，並叫優將桌上的金色之像燒毀，於是優便將金色之像拿走。

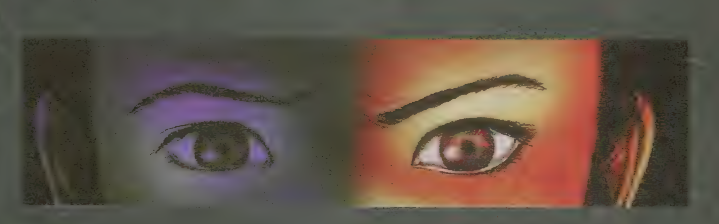
18. 回到地下書房，在桌上的左上角可以得到「打火機」，集齊所有的道具後便可以到大廳將金色之像燒毀。



19. 來到大廳的火爐旁並使用金色之像，此時千夏突然出現，看來還想攻擊優，但玩者千萬不要理會她，而且繼續將燈油倒進火爐內。當千夏作出攻擊時，「優」便會剛好避開，而「翔」就會在此時出現，並且將千夏手上的刀取去，之後還用此刀向千夏攻擊。



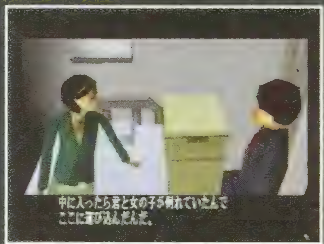
20. 當玩者可以自由行動時，那便要拾回左手面的護身符，否則千夏會再次活動，並將「翔」殺死。當變回「優」的時候，玩者便可以將最後一種道具「打火機」投進火爐。當金色之像在燃燒時，惡靈就會從千夏的身上消失，二人亦因筋疲力盡而暈倒在地上。



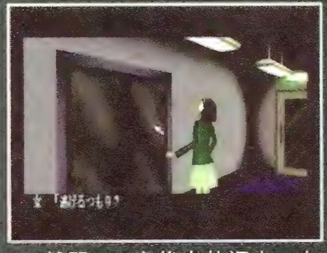
恐怖的故事正式開始

CHAPTER 2 NOISY MONSTERS CAGE（白色的籠）

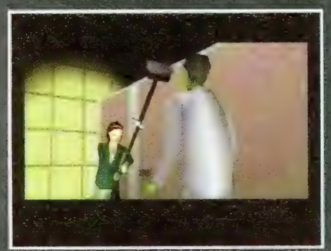




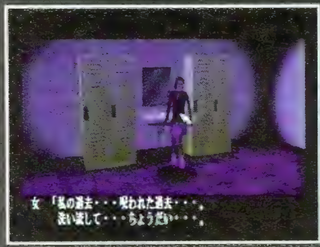
1. 經過一輪對話便可以自由活動，在左上方床邊的櫃內可以找到「引出之鎖匙」。



2. 離開103室後出外調查，在104室內並無任何發現，而?房間就不能開啟。當調查後門時，突然有一把女聲叫着：「你打算逃走嗎？」。

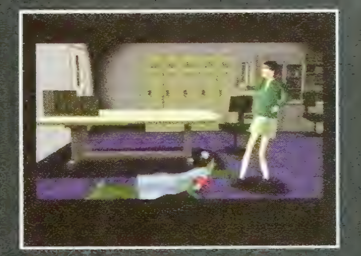


3. 來到走廊時會遇到敵人，玩者可以用高速來到女洗手間處，在中間的廁所內可以取得木棍作武器將敵人擊倒。(而每當遇到敵人都可以用這方法將他們擊倒，因為木棍是可以無限次使用。)



4. 當調查女洗手間最左面的廁所時，那女聲又再出現，並說着：「你正在做甚麼？」。之後來到101室，先將電掣開着，然後調查面盆時女聲再三出現，此時房間的電燈不停地閃動並說着：「我的過去是受到咀咒，時間的流逝是不能解決的。」。

5. 經走廊來到診療室，在這裏會遇到記者剛元，他正在這裏找尋一些有用的提才。之後調查書桌時會發現「才堂稟」的病歷記錄。另外以「翔」的身份調查藥櫃就可以找到手槍。



6. 接着來到休息室，發現有一名女護士倒在地上，上前調查時她突然捉着優的腳部，此時玩者需要不停地按動○掣，否則她便會起來向「優」不斷攻擊。之後調查她的身體可以發現「儲物室鎖匙」。

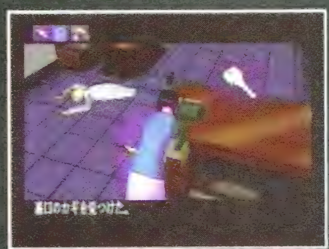


7. 乘升降機到達二樓，但會遇到敵人，解決方法和(3)一樣。再次來到二樓便遇到礎，他表示鷹野初失蹤了，由於他是研究所的所長，而這裏和他家所發生的事件非常相似，所有他決定到研究所一趟，並叫優遲些自行到研究所找他。

8. 將護身符所在任何地方，然後想辦法找喪屍令「優」變回「翔」，再到診療室取得手槍。



9. 使用「儲物室鎖匙」進入儲物室，和內裏的護士長談話，她會講出在「護士長室」內可以得到一些重要的資料。接着在房間的左下方調查可以得到「螺絲批」。

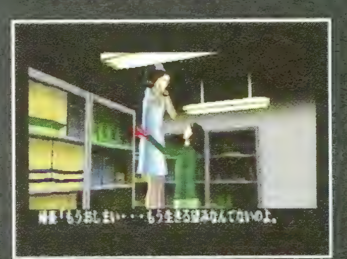


10. 來到院長室，和院長談話時他會說出：「代我被那些傢伙吃掉。」，而且還向「翔」攻擊。而「翔」將他推倒後，便可以用「螺絲批」將書桌的抽屜打開，並得到「後門的鎖匙」。(切記以「翔」的身份進入，否則會Game Over)

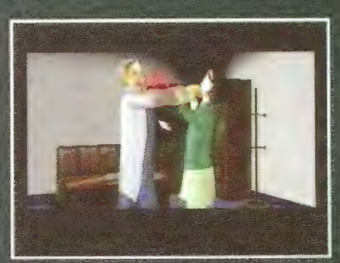
11. 返回一樓的104室，調查左下方的櫃時，女聲又再出現說：「找東西嗎？」。



12. 來到護士長室，調查書桌上的文件知道了那些敵人是和一種叫HU559的寄生病菌有關，這病菌專門是寄生在人體上，而且會變成寄生腦，控制那人的活動，所以喪屍的弱點應該就是寄生腦。突然有一頭喪屍來到，用手槍是很難將她擊倒，所以就要用盡手上的子彈，然後在書桌的抽屜內取得散彈槍作攻擊才有效。(但途中可能要玩捉迷藏)



13. 取回放下的護身符，然後去到二樓的儲物室，此時會發現護士長企圖自殺。幾經勸阻後她似乎放棄了自殺的念頭。



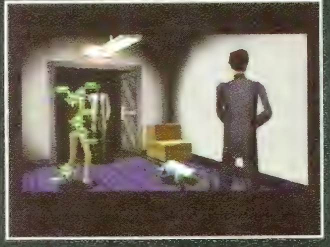
14. 來到院長室，院長又說出剛才的說話，而且又向「優」攻擊，但不同的地方是玩者需要連續按動○掣，否則會給他殺死。當成功後，突然會有一響冷槍射向院長，他亦當場斃命。但開槍的人就不知是誰，只知道是從門外射出。



15. 「優」離開院長室來到汽水機前，有一名女子從儲物室走過，從聲音上知道她就是醫院內時常發出聲音的人。起初「優」以為是她救了自己一命，但她的語氣上看來不是，正回頭一看時她便消失得無影無蹤。

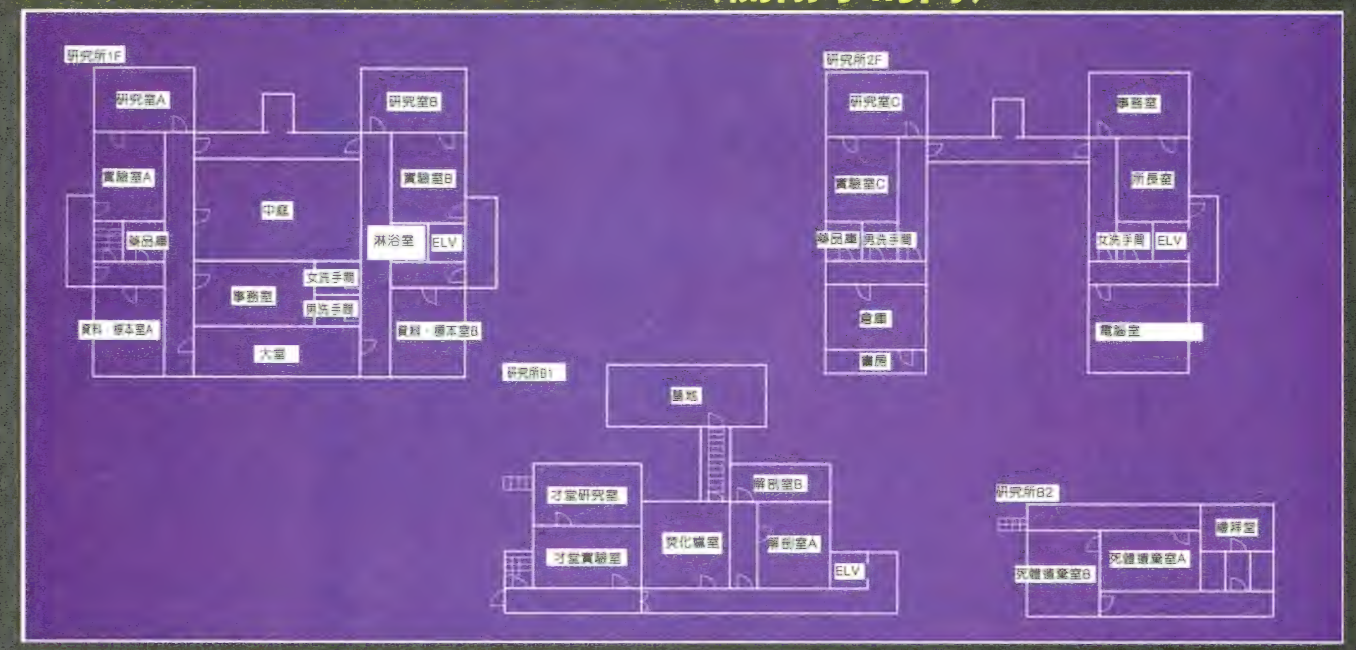


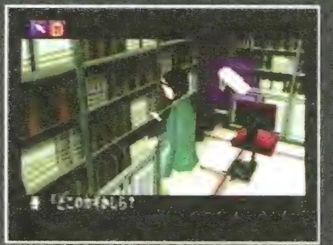
16. 乘升降機去到電腦室，發現剛元又在這裏找尋資料，與他談話時他表示要到研究所一趟，並問優有沒有興趣跟來，此時玩者要選擇「NO」，他便會自己一人離開。



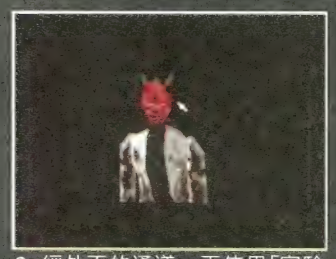
17. 來到了後門的走廊，利用「後門的鎖匙」正想開門之際，發現鎖匙被卡在裏面。此時礎剛好出現，他利用手槍將門打開，但同時門外數十具的喪屍亦進來，即時把優嚇暈，而礎的手槍似乎對他們起不了作用。於是他便拿出散彈槍攻擊，此時會改由玩者控制，當瞄準器變為綠色即表示可以攻擊，而且還要順着進入的先後次序攻擊，否則就……。之後二人便可以離開弁天醫院。

CHAPTER 3　THE FETHERS（關閉了的門）





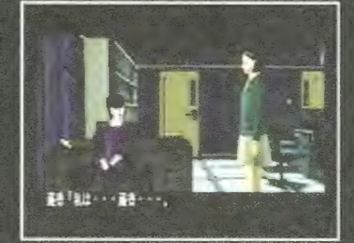
1. 穿過B1的樓梯，調查藥品庫中的貨物架就可以找到「實驗室的鎖匙」。之後進入資料．標本室會找到剛元，他表示剛才見到一名滿身鮮血的男子出現。



2. 經外面的通道，再使用「實驗室的鎖匙」就可以來到實驗室A，在實驗室的鐵架上可以得到散彈槍。接著開啟研究所的門時，一名帶着面具的人才堂出現，並向「優」作出攻擊，玩者可以利用右下方的椅子向他攻擊。



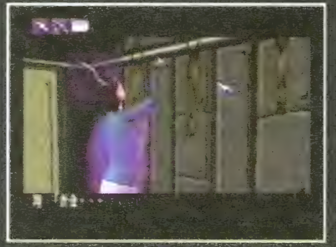
3. 此時如果玩者在CHAPTER 1中沒有觸動武者，這時只可以進入中庭，並且會被武者從高處墜下壓死。但如果依照之前的攻略，那現在就可以去到一樓的女洗手間，開燈調查的話可以得到「青之咕」。另外可以用走廊的滅火筒向喪屍攻擊，而且可以無限次使用。



4. 以「優」的身份來到研究所B會遇上神秘女子藤香，她會叫「優」不要逃走，繼續在這裏慢慢享受死亡的樂趣。

5. 將護身符所置在任何地方，然後找尋喪屍令自己變為「翔」的狀態。

6. 在實驗室B的走廊內遇到碰，他會勸「翔」離開這裏。之後以「翔」調查淋浴室內的儲物櫃，發現它是鎖着的，必須利用一些細小的物件才能開啟。



7. 來到實驗室B，調查右手面掛着的殘肢就可以找到「針金」。

8. 再次返回淋浴室，利用「針金」開啟儲物櫃，在裏面會找到「防犯裝置解除匙」。



9. 來到一樓的事務室中，在房間的右手面使用「防犯裝置解除匙」，這就可以將裝置系統解除。

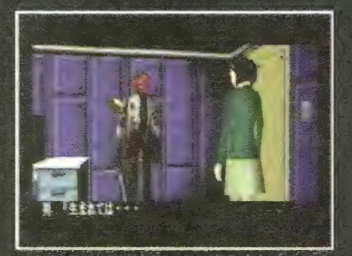
10. 來到中庭處，在地上調查會發現「書桌的鎖匙」。

11. 前去取回護身符，接着便前去資料．標本室B中，在中間的書架上可以找到「倉庫的鎖匙」。

12. 乘升降機到達二樓，之後便前往事務室，調查書桌的抽屜可以找到「打火機」一個。



13. 經走廊到達了電腦室，利用「打火機」將貼在櫃上的「研究室鎖匙」取下來。



14. 穿越了多條走廊便會到達研究室C門前，使用剛剛取得的「研究室鎖匙」就可以將門開啟。在內裏會遇到才堂，他會說着：「你不應生在這個世



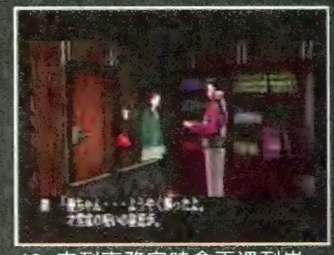
上。」，然後他就會攻擊「優」，這時玩者需要不停按動○掣才能脫險。而且還要找地方將他收拾。

15. 穿過研究室C來到實驗室C，在椅子上可以找到「手銬的鎖匙」。

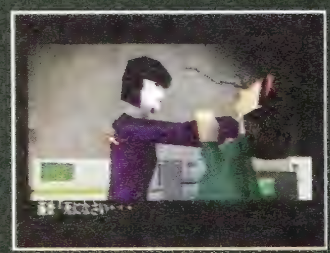


16. 接著要以「優」的身份使用「倉庫的鎖匙」進入倉庫內，在裏面會遇到「優」的父親御堂島崇，他正被手銬鎖着。於是使用「手銬的鎖匙」將他救出。他會叫「優」先到所長室等他，他隨後就會和「優」會合。

17. 接著進入倉庫內的書房，在書架上可以得到「赤之咭」。

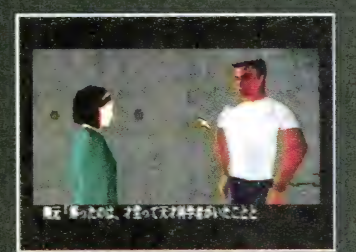


18. 來到事務室時會再遇到崇，他正在開啟所長室的門。此時才堂殺了進來，於是崇便會叫「優」趕快進入所長室內。在所長室內會遇到鷹野初，他表示之前所發生的咀咒全是由御堂島一手做成的，之後他便會離開所長室。接着調查書桌又可以找到「綠之咭」。

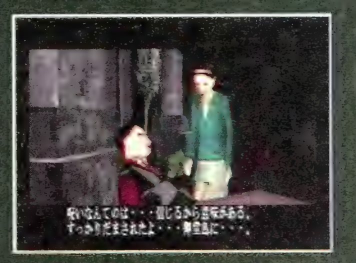


19. 利用「赤之咭」開啟右手面的房門離開這裏，接着再使用「青之咭」開動升降機到B1，這時玩者需要將護身符放在任何地方，否則會出現另一個Ending。進入解剖室B時遇到藤香，她口中說着是「優」令自己的人生受到咀咒，而且還向「優」攻擊，此時「翔」就會現生將藤香擊倒，她亦會立即離開。在臨走前調查右手面的架便可以得到「鉈」一把。

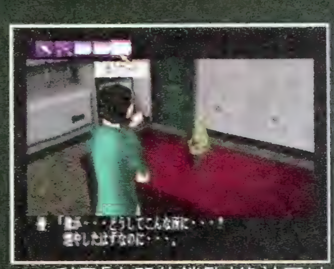
20. 利用剛才的「鉈」，便可以將在解剖室A內的死屍剖開，並取得「墓地的鎖匙」。



21. 前去取回留下的護身符，之後便來到焚化爐室，在這裏會遇到剛元，他表示才堂是一名天才的科學家，但現在卻人間蒸發般失蹤。而他現在決定離開，還問「優」是否一起，玩者現在要選擇「NO」，如果不是的話便會出現另一個Ending。

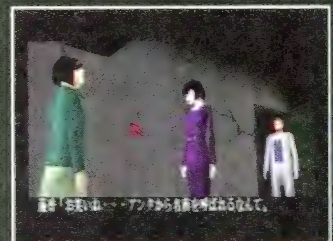


22. 使用「墓地的鎖匙」就可以開啟通往墓地的門，穿過樓梯後便到達墓地。在墓前會找到初，他似乎身受重傷，在臨終前再三說出金色之像的咀咒其實是御堂島做成的，還叫「優」要小心他。之後調查他的身體可以找到「大門的鎖匙」。

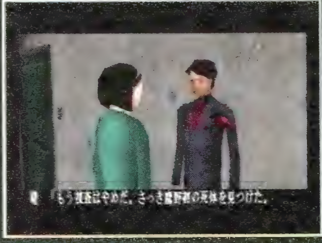


23. 利用「大門的鎖匙」終於可以將B1的通道打開。之後利用「綠之咭」開啟才堂實驗室的門，此時玩者可以將護身符放在這裏，另外還發現又有一個金色之像。在進入才堂研究室，玩者需要將「優」變成「翔」才可，而如手上沒有武器的話，大可以調查實驗室內的架，那裏可以得到「機關槍」。

24. 進入才堂研究室時，「翔」會質問御堂島有關才堂家咀咒的事，但他會以甚麼事都已經結束來拒絕回答，並叫「翔」在下面等他。



25. 取回護身符後，進入死體遺棄室A時，藤香突然出現，並想將「優」殺死。此時御堂島亦來到現場，他說出如果要報仇的話，那就找他吧。於是藤香便服毒自殺，企圖一生一世都向「優」報仇。之後御堂島表示藤香其實是自己的女兒。



26. 在進入死體遺棄室B時遇到礎，他經調查過後發現這裏十分危險，於是便問「優」是否一同離開，玩者要選擇「NO」，否則會出現另一個Ending。



27. 終於進入最後的地方禮拜堂，在這裏會見到御堂島和才堂，從他們的對話中知道「優」其實是才堂的親生女，由於他嫉妒才堂的才能，於是便從才堂家的墓地中奪去他的女兒，意圖要脅才堂。因為「優」是才堂家的被咀咒的兒子，身上擁有殘酷的性格，於是才堂家的人便將她遺棄在墓地中。這時才堂會向「優」作出攻擊，而玩者需要不停按動○掣，成功的話崇就會將才堂擊倒，並說出自己由始至終都當「優」是自己的親生女，而且沒有利用她的企圖。但由於藥物的影響，他自己已經失去常性，於是他便準備將這裏引爆，並叫「優」快些離開。此時才堂再次起來攻擊，玩者又需要按動○掣，成功的話礎便會開槍將才堂殺死。最後一切都會隨着大火而結束。





引言

SAVE POINT　回復藥（小）　Bu 子彈　M 敵人

在《ENIGMA》之中，基本上是由3個故事組成的，就像是由CAPCOM推出的《BIO HAZARD》系列一樣，不過《ENIGMA》的不同之處便是一定要順次序來玩這3個故事，先是山縣明，接着是嘉芙蓮，最後才是湯姆的故事，3個故事是互有關連的，所以有一些道具是會因選擇不同而有所出入，尤其是那些「信任與否」的問題，一定要小心的選擇。而以下的攻略，希望大家能順次序進行，雖然有一些事件是可以不依次序進行的，不過以下是最省時時的方法，大家可以試一試便知道了。

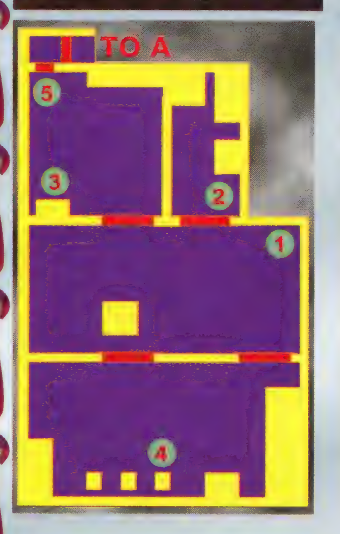
《ENIGMA》——山縣明編

SENCE 1　忍者屋敷—中國聖地

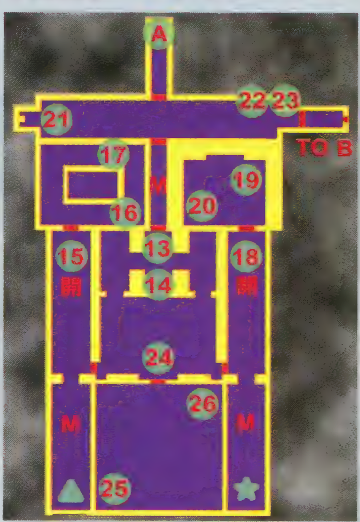
在家中找不到父親的主角——山縣明（アキラ），而在家中他找到一張「忍者屋敷」的地圖，為了查明究竟，他便到這位於富士之裾野的別莊——忍者屋敷一行，之後，得到父親遺下的日記的線索，山縣明便來到中國找尋和父親一同研究的張壁金，在他的指引下，山縣明來到了第一個聖地——中國聖地。

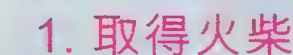




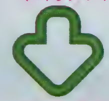




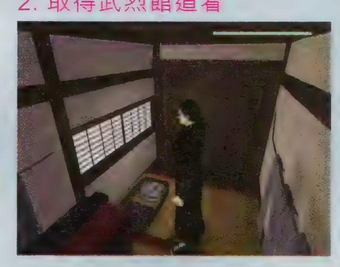


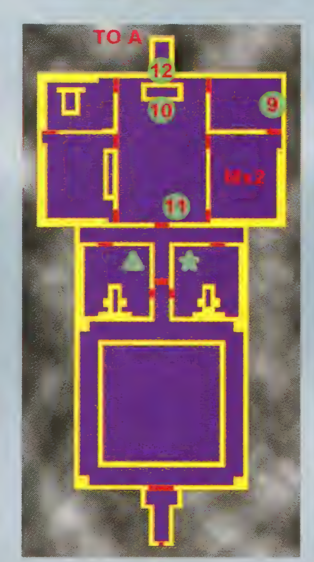


1. 取得火柴



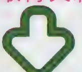
2. 取得武烈館道着



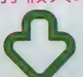




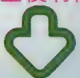
3. 取得父親的日記



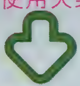
4. 打假人取得鐵之鍵



5. 畫後有門

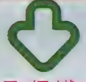


6. 使用火柴

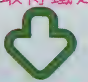


7. 取得英介（主角父親）的研究報告



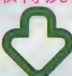


8. 取得鐵之鍵

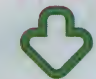


9. 家主之日記

10. 取得虎之鍵



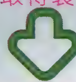
11. 使用虎之鍵



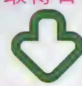
12. 窗簾後有秘道入口



13. 取得裝有秘藥的袋



14. 取得日記



15. 移動石柱，將前方的門打開



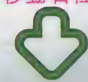


16. 開動石像上的掣





17. 使用虎之鍵打開大箱，取得龍之鍵

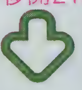


18. 移動石柱，將前方的門打開

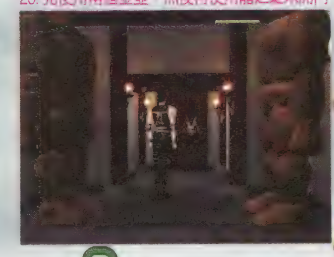


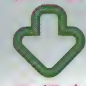
19. 按掣將22之巨人移開

20. 按掣，然後再按19之掣，移開21之巨人

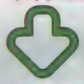


23. 先使用兩個金壺，然後再使用龍之鍵來開門

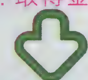




24. 開門會有3支箭射出



25. 取得金壺

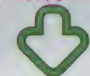


26. 取得金壺

27. 張璧金出現，取得拳銃及7發子彈



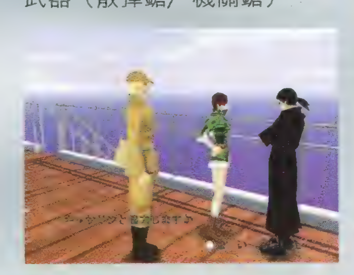
28. 取得地圖之破片



29. 取得月之秘石

SENCE 2 印度聖地

當山縣明在中國聖地之中得到「月之秘石」之後，他便跟着地圖破片的線索前往埃及，而在前往埃及的船上，山縣明遇上了故事的女主角嘉芙蓮和神秘男子富布拉度，原來二人也是要找尋「聖地」的，最後，嘉芙蓮便和主角一同上路，而富布拉度則一人前往其他地點調查。在這印度聖地之中，除了女主角會出現之外，另一人個主角湯姆亦會在SENCE 2之中亮相，這人的出現會決定主角之後取到甚麼的武器（散彈鎗/ 機關鎗）。

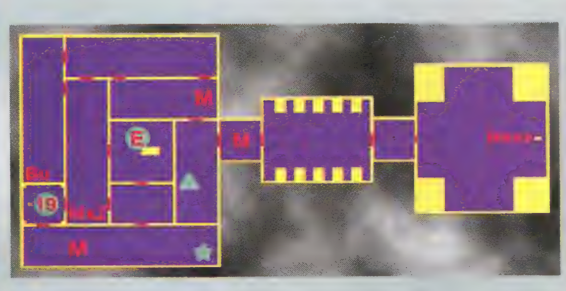




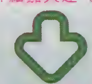




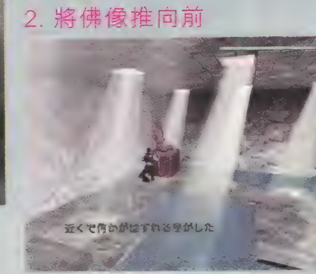




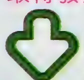
1. 給嘉芙蓮（キャサリン）回復藥（大）



2. 將佛像推向前



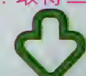
3. 取得發光石



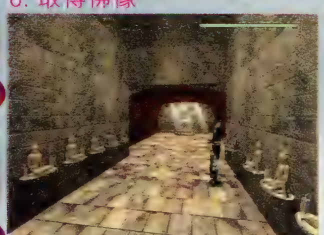
4. 將發光石放在柱上



5. 取得三角柱之佛像



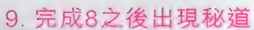
6. 取得佛像



7. 取得鐵之鍵



8. 將佛像推向右方



9. 完成8之後出現秘道





10. 使用鐵之鍵



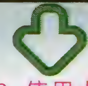
11. 踏掣能升到上方的房間





12. 取得大理石之棒

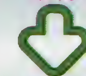




13. 使用大理石之棒



14. 取得石版

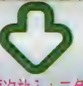


15. 打倒「紅牛」後取得三角錐之佛像



16. 使用佛像





17. 順次放入：三角錐之佛像．三角柱之佛像．石版



18. 嘉芙蓮出現，取得回復藥（小）及拳銃子彈14發

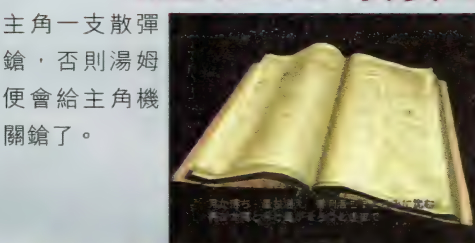


19. 嘉芙蓮出現，取得地圖之破片

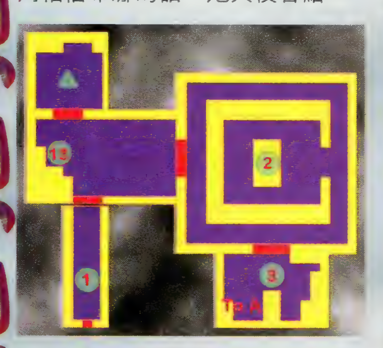


SENCE 3 埃及聖地

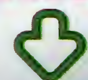
在SENCE 2出現的湯姆曾對主角說在埃及有一個名叫「希娜」的人，她是不可信的，不過，在前往埃及的船上，主角便遇上了這個不可信任的人，不過這個人似乎是對聖地的事非常清楚似的，所以玩者便要選擇相信誰人了，如果主角相信希娜的話，她其後會給主角一支散彈鎗，否則湯姆便會給主角機關鎗了。







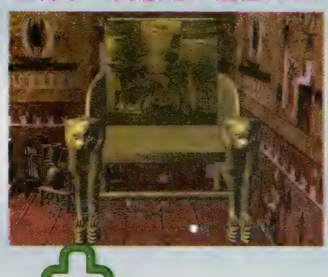
1. 之前選擇信任希娜，她便會給主角散彈鎗，否則之後湯姆便會給主角機關鎗



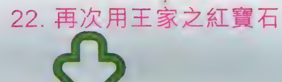
2. 取得黃金之錫杖



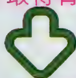
3. 將箱向椅的方向推，再調查椅子，開啟地下通道入口





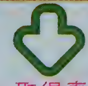


4. 取得青銅之手鏡



5. 使用青銅之手鏡

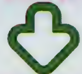




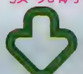
6. 取得青銅之錨（アンク）



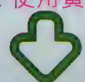
7. 使用青銅之錨，打開右方的秘密通道



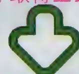
8. 發現調查隊員的屍體



9. 使用黃金之錫杖



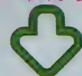
10. 取得王家之紅寶石（ルビー）



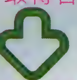
11. 取得調查隊員之手記



12. 取得手記後出現怪物



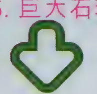
13. 取得古代語辭典



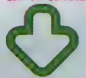
14. 秘密通道入口



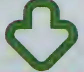
15. 巨大石球



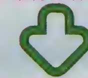
16. 發現張壁金，取回地圖之破片



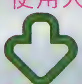
17. 取得大神殿之鍵



18. 取得死者之藍寶石（サファイア）



19. 使用大神殿之鍵

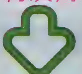


20. 使用死者之藍寶石及王家之紅寶石

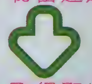


21. 打倒怪物後取得真正的王家之紅寶石

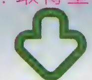
22. 再次用王家之紅寶石



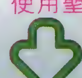
23. 秘密通道出現



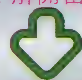
24. 取得聖地之鍵



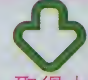
25. 使用聖地之鍵



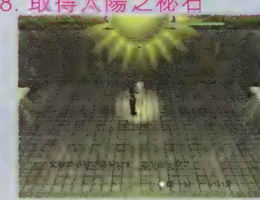
26. 解開密碼



27. 取得地圖之破片，嘉芙蓮出現，取得回復藥（大）



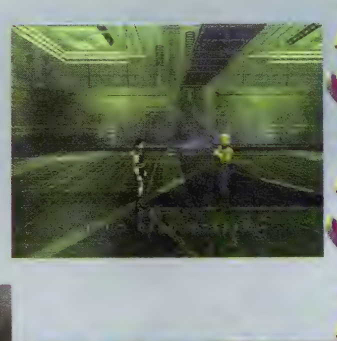
28. 取得太陽之秘石



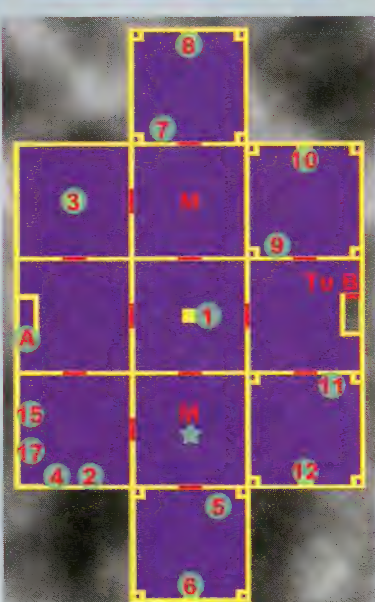
SENCE 4 希臘聖地

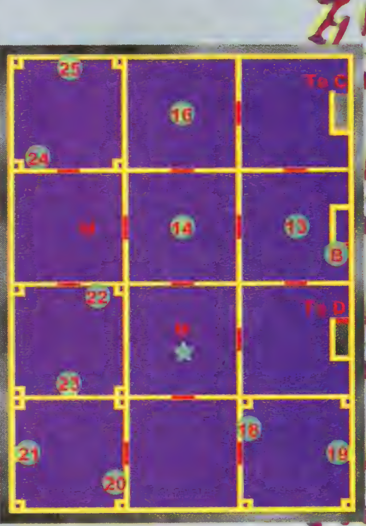
這個「希臘聖地」其實是一個非常易便可以通過的地方，不過最重要的是在這地方之中有4個機關要打開的，那便是「山羊」、「牡牛」、「獅子」和「天馬」的門，有了開這4種門的4顆水晶便可以在所有的房間之中穿插，而由於這是「希臘聖地」，所以最後的「謎」也是以希臘神話的傳説人物為主，在這地方之中使用到的人物共有12名，以下便是他們的名字和相配的道具表：

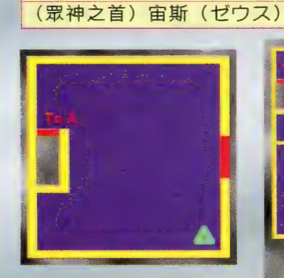


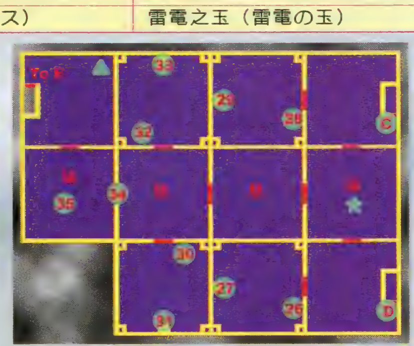


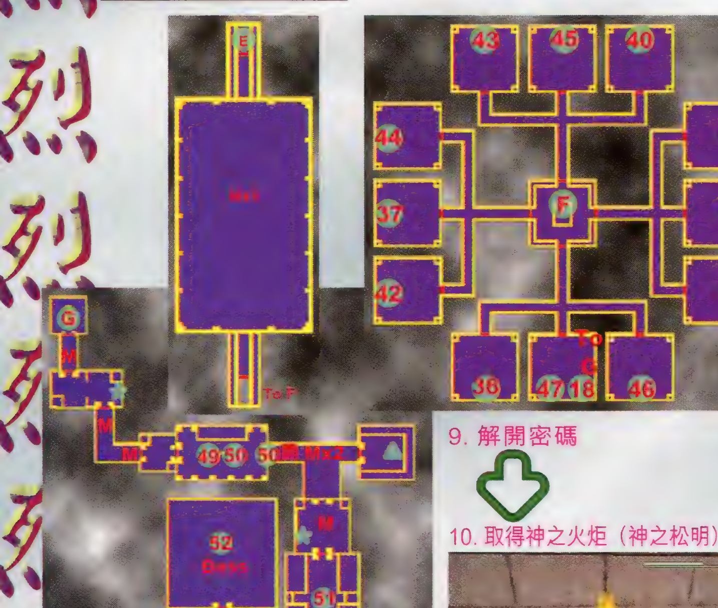
希臘神名字	相配道具
（酒神）狄俄尼索斯（ディオニソス）	葡萄之像（葡萄の像）
（神使）海爾梅斯（ヘルメス）	有翼涼鞋（有翼のサンダル）
（太陽神）阿波羅（アポロン）	黃金之弓（黃金の弓）
（月亮及狩獵女神）阿提密斯（アルテミス）	銀之鎖（銀の鎖）
（智慧女神）雅典娜（アテナ）	奈基之像（ニケの像）
（海神）波塞頓（ポセイドン）	三叉戟（三叉の鉾）
（穀物女神）得墨特爾（デメテール）	神之火炬（神の松明）
（火及鍛冶之神）赫斐斯塔司（ヘパイストス）	神之槌（神の槌）
（愛及美之女神）阿佛洛狄（アフロディーテ）	厄洛斯之像（エロスの像）
（戰神）阿瑞斯（アレス）	愛麗斯之像（エリスの像）
（天后・宙斯之妻）赫拉（ヘラ）	百目之孔雀像（百目の孔雀像）
（眾神之首）宙斯（ゼウス）	雷電之玉（雷電の玉）



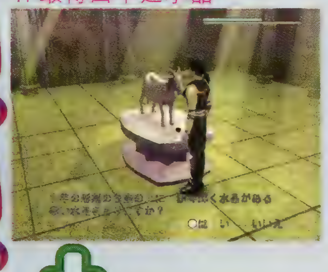


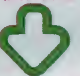






1. 取得山羊之水晶





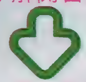
2. 使用山羊之水晶



3. 取得牡牛之水晶



4. 使用牡牛之水晶



5. 解開密碼



6. 取得厄洛斯之像（エロスの像）



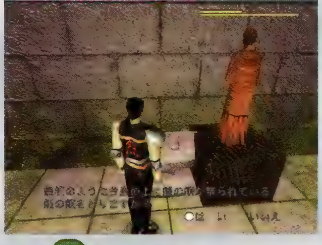
7. 解開密碼



8. 取得葡萄之像

9. 解開密碼

10. 取得神之火炬（神之松明）





11. 解開密碼



12. 取得有翼之涼鞋（有翼のサンダル）



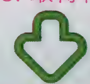
13. 發現富布拉度（フルフライド）



14. 取得獅子之水晶



15. 使用獅子之水晶



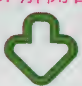
16. 取得天馬之水晶



17. 使用天馬之水晶



18. 解開密碼



19. 取得銀之鎖



20. 解開密碼



21. 取得愛麗斯之像（エリスの像）



22. 解開密碼

23. 取得奈基像（ニケの像）

24. 解開密碼

25. 取得神之槌

26. 解開密碼

27. 取得三叉戟（三叉の鉾）

28. 解開密碼

29. 取得黃金之弓

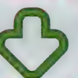
30. 解開密碼

31. 取得雷電之玉

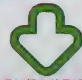
32. 解開密碼



33. 取得百目之孔雀像



34. 集齊12件道具後便會自動打開



35. 擊倒怪物後取得米諾陶羅之鍵（ミノタウロスの鍵）





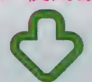
36. 使用葡萄之像



37. 使用有翼之涼鞋



38. 使用黃金之弓



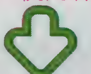
39. 使用銀之鎖

40. 使用奈基之像





41. 使用三叉戟

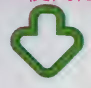


42. 使用神之火炬

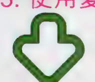


43. 使用神之槌

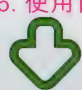
44. 使用厄洛斯之像



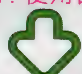
45. 使用愛麗斯之像



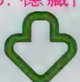
46. 使用百目之孔雀像



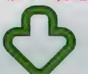
47. 使用雷電之玉



48. 穩藏門出現



49. 於下3塊地圖之破片，嘉芙蓮出現



50. 取得地圖環（地圖のリング）



51. 再次遇上嘉芙蓮

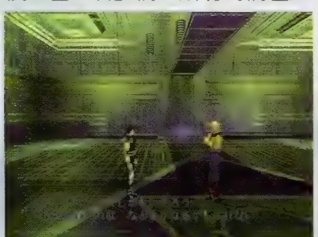


52. 湯姆（トム）出現



SENCE 5 美國聖地

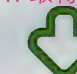
美國是湯姆的祖國，所以在這裏主角一定會遇到他，然而這個美國聖地似乎是比較簡單了一點，在這聖地之中基本上沒有甚麼非常危險的東西，而最令主角煩惱便是在於崖上的「前．後．左．右」橋，所有的橋也是由中間的石像控制，總而言之，石像的直便是控制前後的橋；而橫的石像便是控制左右橋的，每條軌道也有3個觸發點，最左、右、上、下代表了橋的出現，而中間便是關閉，這便是這SENCE最麻煩的地方了。



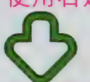




1. 取得石之鍵



2. 使用石之鍵



3. 將石像推入洞中



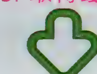


4. 取得/放回黑色石（黑い石）





5. 取得鐵之鍵



6. 引動巨石衝過來壓碎石像

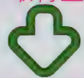


7. 使用鐵之鍵





8. 取得藍色石（青い石）



9. 使用鐵之鍵



10. 取得紅色石（赤い石）

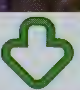


11. 引開巨石才會出現的入口

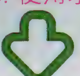


12. 取得水晶之鍵





13. 使用水晶之鍵



14. 使用藍色石



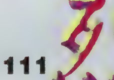
15. 使用紅色石



16. 使用黑色石







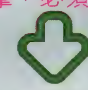


17. 使用地圖環，湯姆出現，取得拳銃子彈及回復藥（小）



18. 取回地圖環

19. 嘉芙蓮出現，向主角攻擊，必須還擊！

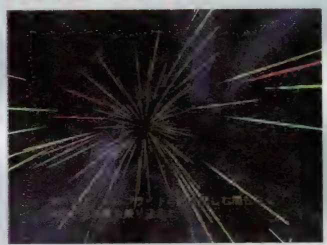


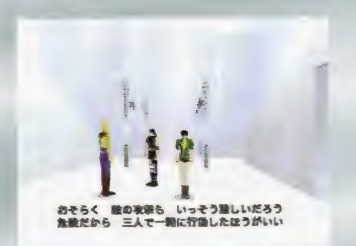
20. 時空轉送裝置，前往南極

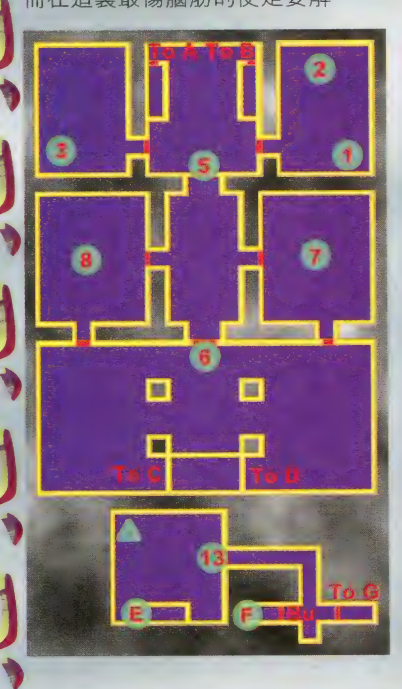


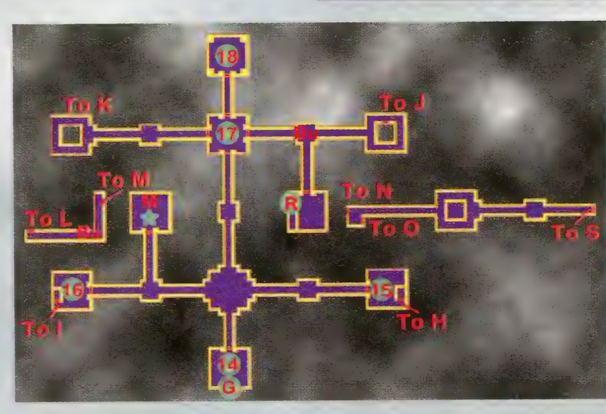
SENCE 6 南極聖地

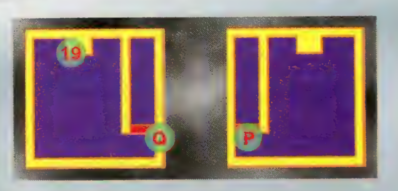
這南極聖地真是大得有點過份，地圖似乎是無盡無限的，不過，亦由於這是最後的聖地，所以差不多所有的人物也會在這裏出現，然而，對於玩者的幫助似乎不是十分大，而在這裏最傷腦筋的便是要解開非常多的密碼鎖，而且城樓的數目非常多，所以如果對地圖不大清楚的話便一定會迷路。在開密碼鎖方面，大家記着是要由上向下望的視點去想，否則便永世也不能玩完。

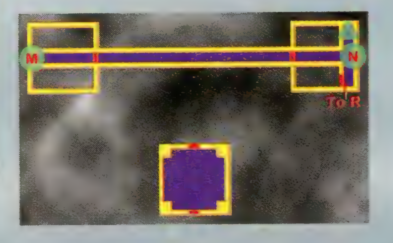


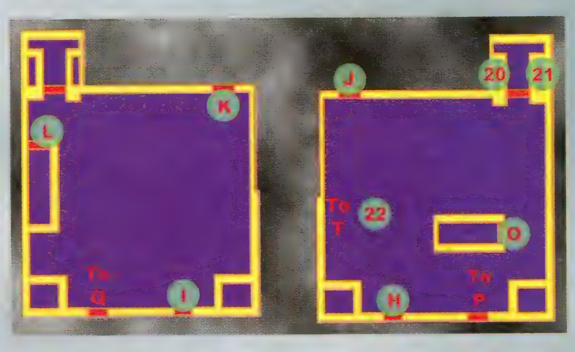


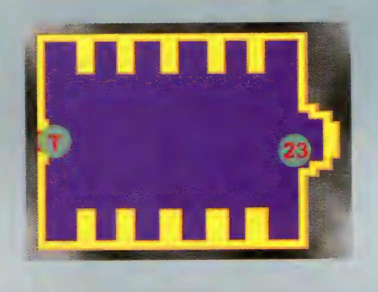


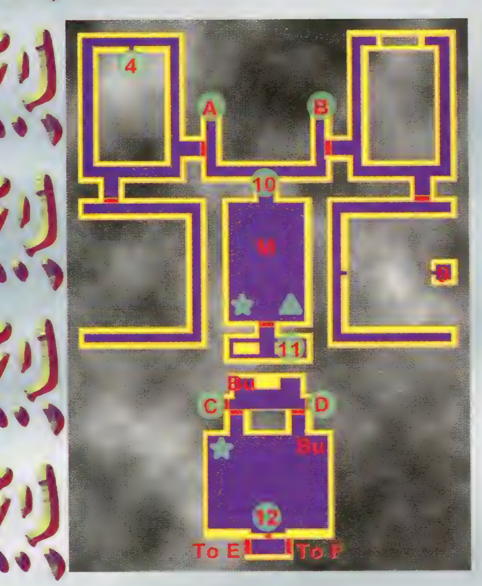








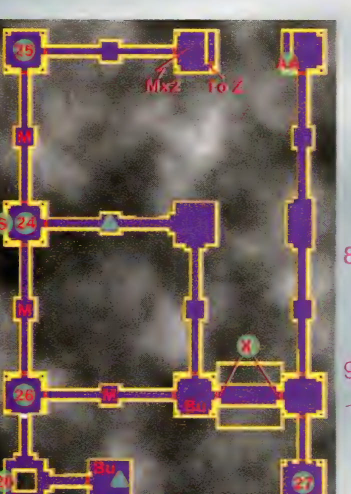












1. 將冰柱移到凹位之中

2. 取得綠寶石之鍵（エメラルドの鍵）

3. 將冰柱移到凹位

4.取得紅寶石之鍵（ルビーの鍵）

5. 使用紅寶石之鍵

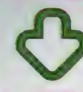
6. 使用綠寶石之鍵

7. 重組冰橋

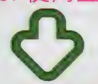
8. 將冰柱移到徽號之前



9. 取得藍寶石之鍵（サファイアの鍵）



10. 使用藍寶石之鍵



11. 取得紫晶石之鍵（アメジストの鍵）



12. 推開冰椅

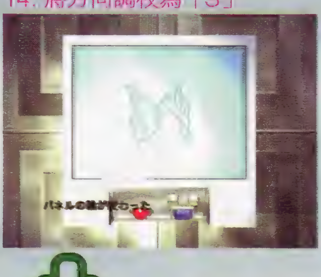




13. 使用紫晶石之鍵



14. 將方向調校為「S」





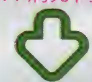
15. 將方向調校為「E」



16. 將方向調校為「W」



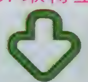
17. 將方向調校為「N」



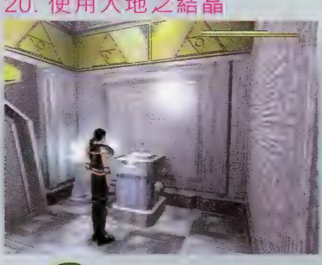
18. 取得大地之結晶（大地のクリスタル）

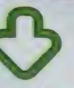


19. 取得聖地之鍵

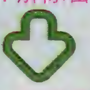


20. 使用大地之結晶

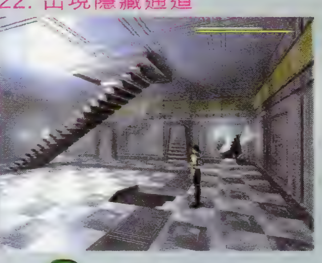


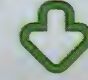


21. 解除密碼



22. 出現隱藏通道





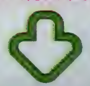
23. 取得銀之結晶（銀のクリスタル）



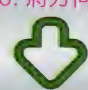
24. 將方向調校為「N」



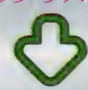
25. 將方向調校為「W」



26. 將方向調校為「E」



27. 取得大海之結晶（大海のクリスタル）

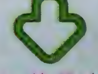


28. 使用銀之結晶

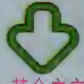


29. 取得月之徽章（月のメダル）



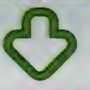


30. 使用地圖之環



31. 英介之立體影像出現，湯姆出現





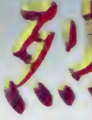
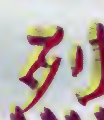
32. 使用大海之結晶



33. 解開密碼



34. 使用月之徽章

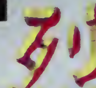




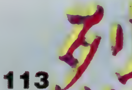
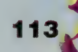








有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌尊賣店
九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖 TEL : 2391-1067

補購站 B 環球遊戲室
九龍深水埗黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL : 2838-8394

補購站 D 振邦電腦電業公司
澳門空利 Y 架街 6 號地下 W 舖 TEL : 212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：________

年齡：________

地址：________

聯絡電話：（日間）________

（夜間）________

郵寄地址：（如與上列地址不同）________

身份證號碼：________（ ）

支票號碼：________

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第七十期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，特設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電各補購站查看欲購的期數是否尚有存貨。

PLAYSTATION

遊戲 期數

ACT

ARPG

AVG

ETC

FIG

PUZ

RAC

RPG

Present by：山寺良牙／癲

中世紀的戀愛情歌



凝望騎士



前言



繼《心跳回憶》後KONAMI又一戀愛SIMULATION GAME，遊戲的時代背景設定及人物設定均走進時光隧道，由現代移師至中世紀的歐洲南端。現在就讓本人帶各位進入這個「古代版心跳回憶」，去闖入「羅密歐與茱麗葉」的世界吧！

製造商：KONAMI　價格：420港圓／508港圓(限定版)
容量：CD-ROM　記憶：1 block
MEM　SLG　OFFICIAL PRODUCT　PlayStation

© 1998 KONAMI © 1997 RED

故事



在很久很久以前(例牌的開場白)，有一位東洋人(主角)乘船來到了南歐的一個國家，名叫多魯蕃(ドルファン)，而主角的身份是一位傭兵，主角來到此處的目的，是要取得「騎士」的名銜。主角會在這個國家往上三年，在這三年內，除了要與各種的人交往、上沙場取經驗、到騎士養成所上課外，還要在這段時間內取得「聖騎士」的名銜及取得心儀女孩的歡心。究竟你能否令主角「財色兼收」，定還是「為心儀的女孩而放棄名利」呢？這就要看各下的功力了。



系統／操作

首先當然要說說操作方法——

方向掣：選擇各種指令及選項
START掣：開始遊戲
R1掣：顯示現在身處的地方
○掣：指令及選項決定、跳對白、令進行中指令加快。
×掣：取消指令、自家中時指令說明、跳過對白的聲音。

★ L1、L2、R1、R2、SELECT、START同時按下時可RESECT遊戲。

本遊戲除使用手掣外，亦可對應滑鼠，接下是有關滑鼠的操作方法——

左方按掣：開始遊戲、指令決定、跳對白。
右方按掣：取消指令、自家中時指令說明、跳過對白的聲音。

★但留意滑鼠是不能於「MINI-GAME」及「戰鬥」中使用的，一定要換回手掣才可。

家中畫面看法



1. 日期(年/ 月/ 日/ 星期)
2. 現時的稱號：會跟據主角平日所做的事、能力值及發生事件三方面而調整的。例如：見習劍士、家庭教師、學者……等。
3. 現時主角的LEVEL及其體力值：LEVEL當然是跟據經驗值而上升；體力由於是沒上限的，所以可一口氣將他升至999，這個數值除會在讀書及兼職時下降，亦會影響戰鬥時的體力值。
4. 主角現時的經驗值及上升LEVEL的必要經驗值
5. 指令表：內有家中指令及兼職指令兩大項
6. 比可(ピコ)：指著她按掣的話可查看主角的能力值外，亦可查看指令及主角的有關資料。

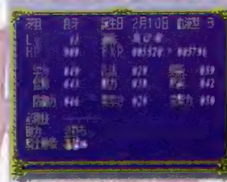
外出畫面看法

1. 視窗
2. 對白視窗

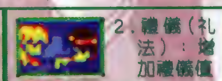
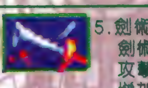
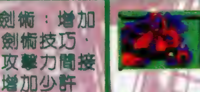


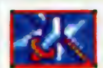
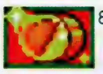
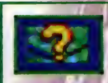
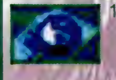
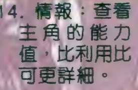
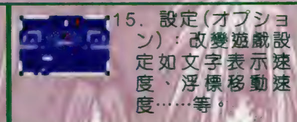
能力值表的看法

INT：學力值
MAN：禮儀值(禮法)
CHA：魅力值
WIS：信仰值
SWD：劍術能力
HOR：騎術能力



家中指令

	1. 學力：增加學力值，數值高可於戰事中使用工兵(魔法使)		2. 禮儀(礼法)：增加禮儀值		3. 魅力：增加魅力值
	4. 信仰：增加信仰值		5. 劍術：增加劍術技巧，攻擊力間接增加少許		6. 騎術：增加騎術技巧，速度(素早さ)間接增加少許

 7. 出戰(戦争)：只在固定日子出現，是不得不去的，有如《心跳》中的學期試。	 8. 兼職(アルバイト)：出去做兼職，能一次過增名兩個或以上的能力值。	 9. 休息(休憩)：回復體力	 10. 教堂(教会)：可到該處查看女孩的情報及為自己祈禱回復隱藏數值「運勢」	 11. 郵箱(郵便箱)：查看給主角的信件
 12. 出街(おでかけ)：出去找女孩約定時間，但也有找不到該女孩及被拒絕的可能。	 13. 約會(デート)：在已約定的日子與女孩約會	 14. 情報：查看主角的能力值，比利用比可更詳細。	  15. 設定(オプション)：改變遊戲設定如文字表示速度、浮標移動速度……等。	 16. 記錄(セーブ)：進行記錄，可插入兩張SAVE CARD，並可在每張CARD上SAVE三個記錄。

★實行的指令會分三個階段評級，分別是×、○、◎，每一個均會加不同的經驗值，而他們的比例是×：○：◎=1：2：3。

兼職指令

1. 茶室(喫茶店)：增加禮儀值及魅力值，做了一段時間後會遇到尼滋莉。
2. 酒吧(酒場)：增加禮儀值及魅力值，做了一段時間後會遇到古莉亞。
3. 花店(花屋)：增加學力值及魅力值。
4. 麵包店(パン屋)：增加學力值及禮儀值，做了一段時間後會遇到絲。
5. 餐廳(レストラン)：增加禮儀值及信仰值，做了一段時間後會遇到卡羅露。
6. 石礦場(採掘現場)：增加劍術能力及騎術能力，可是十分消費HP，但可賺回許多經驗值。
7. 救生員(監視員)：增加信仰值及騎術能力，由於是救生員的關係，所以用望遠鏡偷看女孩便成了合法理由。
8. 教堂義工(礼拝堂掃除)：增加所有能力值，但不要期望有甚麼特別好的效果。
9. 藥房(薬屋)：增加學力值及信仰值，做了一段時間後會有出外送貨的機會，從中會認識到米尼斯斯。
10. 漁夫(漁港)：增加學力值及騎術能力。
11. 掃煙通(煙突掃除)：增加學力值及劍術能力。
12. 墳場管理員(墓守)：增加信仰值及劍術能力，亦不要期望有甚麼特別好的效果。



★不同的兼職會對主角的經驗值升幅及財力有一定影響

地點

今次由於可約會的地點增加了不少，所以亦會分為幾個區域出現，現在就介紹一下每個區域的約會點。

多魯蕃(ドルファン)

I. 卡拉菲大道(キャラウェイ通り)：內再分1.時裝店(ブティック)、2.貴金屬店、3.餐廳(レストラン)
II. 南多魯蕃車站(サウスドルファン駅)
III. 酒吧(酒場)
IV. 舞廳(ダンスホール)
V. 高原
VI. 神殿遺跡(神殿跡)
VII. 銀月之塔(銀月の塔)
VIII. 墳場(地下墓場)

斯艾亞(シーエアー)

I. 沙夭亞車站(サンディア駅)
II. 斯艾亞車站(シーエアー駅)
III. 燈塔(灯台)
IV. 公眾墳場(共同墓場)
V. 海岸砲台群(ズィーガー砲群)
VI. 碼頭(波止場)
VII. 沙灘(ビーチ)

艾多華滋島(エドワース島)——

只在修學旅行時出現

瑪莉金(マリーゴールド)

I. 國立公園(国立公園)
II. 羅姆羅斜路(ロムロ坂)：內再分1.茶室(喫茶店)、2.樹陰大道(並木道)、3.畫廊(画廊)

芬尼路(フェンネル)

I. 芬尼路車站(フェンネル駅)
II. 西里尼里巴車站(セリナリバー駅)
III. 劇院(シアター)
IV. 運動公園
V. 馬戲團場地(サーカス)

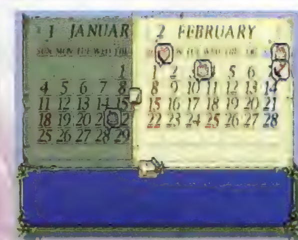
卡米滋尼(カミツレ)

I. 卡米滋尼高原車站(カミツレ高原駅)
II. 尼里古斯車站(レリックス駅)
III. 牧場
IV. 森林區(森林区)



特別日子

好像《心跳》一樣，每年均有一些特別的日子有特別的項目出現，有些日子更會有MINI-GAME出現，現在就將這類日子刊出來。





26年4月1日、2日——進入多魯蕃國及成為該國傭兵
每年5月——1日：五月祭/ 31日：運動日(スポーツ祭典)
每年6月——22日：夏至祭
7月——22日(26年)、21日(27年)、20日(28年)：暑假開始
28年8月31日——暑假完畢
9月——2日(26年)、1日(27年)：暑假完畢/ 29日：豐收祭(収穫祭)
12月——23日(26年)、22日(27年)、21日(28年)：寒假開始/ 24日：聖誕前夕(クリスマス・イヴ)/ 31日：新年前夕(シルベスター)
1月——6日(27年)、5日(28年)、4日(29年)：寒假完畢
2月——14日：情人節(バレンタインデー)
3月——14日：回禮日(ホワイトデー)/ 15日(29年)：傭兵合約屆滿回國

戰事出現日子

對局戰事——26年7月15日、27年5月5日、27年12月1日、28年9月1日、29年3月1日
特別戰事——26年9月2日(對熊戰)、26年12月2日(對白虎戰)、2年6月2日(於5月5日的戰事中勝出才會出現)、29年3月1日(只會在蘇菲亞愛情度高時才出現)、29年2月8日(只會在本莉斯拉及茜拉愛情度高時才出現)





MINI GAME

新娘比賽(花嫁コンテスト)

只會在五月祭出現，方法十分簡單，只要用指標指著心儀的女子，按一下〇向她投票，至於你所選的女子會否勝出就得看你與她的感情度(愛情度)來決定。



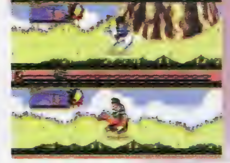


破不到柴的話(きまわってないと)

只在運動日出現，看準時機，當指標指著中間「OK」的位置便立刻按下〇掣，這樣便可將柴砍開，但要留意當指標並非指著OK時按掣的話是無效的，另外途中會出現杯隻，錯手的話便會將砍到柴的數目-1。

跑不到的話(はしってないと)

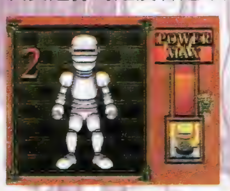
只在運動日出現，要乘著馬跑，差不多到崖邊時便按〇掣將馬刹停，那一個能將馬停至最近崖邊的人便算勝出，而取勝的其中一個技巧就是將〇製連打來刹停馬匹。





破壞不到的話(こわしてないと)

只在運動日出現，在限定時間內連打〇掣，令出力計到頂，並將對著的盔甲破壞，順次要連打的速度會越來越高的。





拿不起的話(もちあげてないと)

只在運動日出現，基本上與「破壞不到的話」大致樣同，也是連打〇掣，可是不同點是時間限制長，主要目的是盡量舉起多些物件數量，例如舉起10件。





找不到的話(みつけてないと)

只在豐收祭出現，在一大群人中找出主角想找的人，例人群中有安的蹤影，於是便在人群中找她出來，可是人群中亦會有其他的人，包括主角所認識的人，另外人群所站的位置會不停變換，十分難捉摸，所以最好就是「守株待兔」，等自己心儀的女子站在指標上才按〇掣，正確的機計是95%。



廿一點(ブラックジャック)

只往酒吧約會時才出現，玩法相信各位也懂，現在只解釋一下遊戲用語的意思。



MAKE YOUR BET——下注：可下注10-100元，而下注單位是10元。
STAY——不再抽牌：例你手上有19點，不再拿牌的話便按這指令。
HIT——再抽牌
D. DWN——將下注金額加多一倍
SPRIT——當手上有兩隻同一數字的牌時，可以將他分成兩份來玩，但下注金額便要多一倍，而勝出的機會亦會多一倍。
INSURANCE——當庄家手上持有一隻「A」時，他取得BLACK-JACK「21點」的可能性是十分高，為求自保，玩者可說要INSURANCE，若庄家所持的真是21點的話，玩者的損失可減半。

PUZZLE騎士(パズルでナイト)

有玩過《心跳PUZZLE蛋》的人應該易如反掌，因為基本規則與其是一樣的，就是將3個或以上的同色磚排成垂直、手橫或三角便可將其弄掉，「記著打斜放是無效的」。操作方法是：↑↓——磚的上下移動、←→——將磚往上推、〇——玩者的磚發射、△——玩者的磚上下調換。另外遊戲中有三種道具，分別是：劍形磚——劍尖所向的方向的磚會整行消失、盾形磚——將鄰接的磚變成不能消失的磚、面具磚——會隱藏在畫面某位置。



遊戲中出現之道具表

道具名	效果
兵法書	學力 +10
有型的杖（すてきなステッキ）	禮儀 +10
銀之手鏡（銀の手鏡）	魅力 +10
祈禱介指（いのりの指輪）	信仰 +10
勇者之劍（勇者の剣）	劍術 +10
金之手環（金の手網）	馬術 +10
學問奧義書（学問の奥義書）	取得學問的必殺技
禮儀奧義書（礼法の奥義書）	取得禮儀的必殺技
信仰奧義書（信仰の奥義書）	取得信仰的必殺技
魅力奧義書（魅力の奥義書）	取得魅力的必殺技
劍術奧義書（剣術の奥義書）	取得劍術的必殺技
馬術奧義書（馬術の奥義書）	取得馬術的必殺技
麵包爐（パン焼きかままど）	燒麵包大成功率 100%
雞尾酒杯（カクテルグラス）	調酒大成功率 100%
藥學書（薬学書）	藥局大成功率 100%
茶杯（ティーカップ）	茶室工作大成功率 100%
植物辭典（植物辞書）	花店工作大成功率 100%
銀托盤（銀のトレイ）	餐廳工作大成功率 100%
黃金鎚（黄金のハンマー）	礦場工作大成功率 100%
漁竿（漁師の釣竿）	漁夫工作大成功率 100%
監視眼鏡（監視めがね）	救生員工作大成功率 100%
掃煙通套裝（煙突掃除セット）	掃煙通大成功率 100%
快樂掃把（楽々ほうき）	教堂義工大成功率 100%
三日月護符（三日月のお守り）	墳場管理工作大成功率 100%
凝望之劍（みつめての剣）	全能力值 +10

★以上道具要在某方能力值達至一定水平或在某種工作學習中才可取得



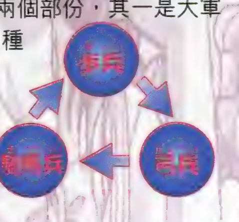
戰鬥及戰事







戰鬥會分為兩個部份，其一是大軍戰，全部會有四種兵種可用，但正式出戰的則只有三類，其相剋性質可看下圖——



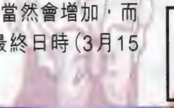
玩者要改變兵員的陣形來對付敵軍，通常來説，自軍兵員的數目是跟據玩者現時的LEVEL而改變，可是基本上與敵人實力是太過懸殊，要勝出跟本是不可能，但無論是勝是敗，均會進入下個戰時，進行「單挑」戰。

在單挑戰中並不是説攻擊便立刻攻擊的，一定要待攻擊時間計到頂時，才可選擇攻擊、防禦、定還是使用必殺技，使用哪個指令就是取勝技巧之一，另外若果玩者的HP有900以上的話，勝出的機會亦大。還有留意一點，HP計上是攻擊力計，當受到攻擊時便會增加少許，升至一定程度時，玩者的攻擊力也會有所增加。



騎士之條件

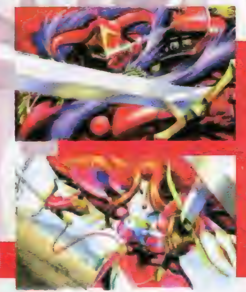
在戰鬥後，均會對勳章數有影響，勝出的話數目當然會增加，而輸了及逃避戰鬥的話，騎士的評價便會下降，到了最終日時（3月15日），便會得知主角在這三年內所得的成果。

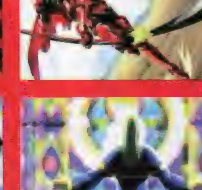






騎士等級	勳章數目	主角所要等級
聖騎士	100	LV60 以上
銀騎士	90	LV57 以上
白騎士	80	LV54 以上
黑騎士	70	LV51 以上
赤騎士	60	LV48 以上
紫騎士	50	LV45 以上
青騎士	40	LV42 以上
準騎士	39 以下	LV41 以下







人物介紹

蘇菲亞・羅拔鈴姫（ソフィア・ロベリンゲ）「CV：小西寬子」

生日：12月10日
年齡：15歲
血型：？
喜歡的事：偷偷地在人煙稀少的地方唱歌
將來的夢想：站在舞台上唱歌
半性格分析：在多魯蕃高中就讀，性格和善溫順，可是家庭環境有問題，但她為了成為歌手不斷努力練習，喜歡去一些較為靜的地方。



本莉斯拉・多魯蕃（プリシア・ドルファン）「CV：今井由香」



生日：10月26日
年齡：16歲
血型：O型
喜歡的事：與一般人民接觸
將來的夢想：能自由自在地生活

半性格分析：多魯蕃的公主，性格較為外向，喜歡偷偷走出城外與一般人民接觸，基本上帶她去任何地方也可以。

安(アン)「CV：國府田マリ子」

生日：？
年齡：？
血型：？
喜歡的事：唱歌
將來的夢想：與喜歡的人一同生活
半性格分析：身世及經歷等一切不明，性格算是經常害羞的一類，可是就戀愛而言反而變得十分積極，而且經常有單戀人的傾向。喜歡唱歌，而且歌聲十分好聽。



生日：11月8日
年齡：12歲
血型：O型
喜歡的事：與尼滋里一起去購物
將來的夢想：有白馬王子走來接她
半性格分析：十分傾慕住在隔鄰的尼滋里，並叫她做姐姐，性格較有少許幼稚，而且經常發白日夢，這一點經常令尼滋里十分頭痛。

洛里・可露偉露(ロリィ・コールウェル)「CV：桑島法子」

尼滋里・洛比卡娜(レズリー・ロピカーナ)「CV：岩男潤子」

生日：9月10日
年齡：15歲
血型：B型
喜歡的事：繪畫及觀賞畫
將來的夢想：與家人一同生活
半性格分析：由於雙親要到遠方工作，於是便一人住在城中。由於受到叔父的影響喜歡繪畫，而且經常帶著SKETCH BOOK四處去找題材，喜歡去的地方有畫廊。

海娜・蘇絲姬(ハンナ・ショースキー)「CV：岡田加奈子」



生日：8月1日
年齡：15歲
血型：O型
喜歡的事：運動
將來的夢想：成為國際級陸上運動員
半性格分析：用「僕」來稱呼自己，性格比較活潑，穿得比較男性化而且運動方面樣樣善長，因此她亦有不少的朋友。

蓮達・渣古萊杜(リンダ・ザクロイド)CV：根谷美智子」

生日：7月12日
年齡：15歲
血型：AB型
喜歡的事：有很多
將來的夢想：——
半性格分析：渣古萊杜財團的女兒，性格十分之高傲，但她頭腦十分好而且運動也是樣樣皆能，班上的成績也十分好，真是除了性格以外其他都是優點。

珍・比多羅姆拉(ジーン・ペトロモーラ)「CV：新山志保」



生日：10月31日
年齡：20歲
血型：A型
喜歡的事：與動物遊玩
將來的夢想：經營一個牧場
半性格分析：以「俺」稱呼自己，性格當然是十分之粗野，說話粗聲粗氣，經常令人產生誤會，駕馬車的技術絕不輸於男性，可是她亦有女性的一面，就是喜歡與小動物一起遊玩。

天狄・亞狄尼杜(テディー・アデレード)「CV：長沢美樹」

生日：5月17日
年齡：20歲
血型：AB型
喜歡的事：喜運動比賽
將來的夢想：成為醫生
半性格分析：於國立醫院做護士，對任何人都十分溫柔，果然是白衣天使，有些潔癖的性格，而且是個十分迷信的人，還有是個十分認真的人。

卡羅露・巴莉姬(キャロル・パレッキー)「CV：西村ちなみ」



生日：2月7日
年齡：19歲
血型：O型
喜歡的事：快樂的事
將來的夢想：——
半性格分析：性格開朗的餐廳侍應，她也是做兼職的，基本她做夠了一份工後便會立刻辭職，並找另一份有興趣的工作做，她的笑聲經常令周圍的人和洽起來。

古莉亞・馬祖拉姆(クレア・マジョラム)「CV：井上喜久子」

生日：6月6日
年齡：27歲
血型：A型
喜歡的事：整理及整頓身邊的事物
將來的夢想：能繼續平穩的婚姻生活
半性格分析：原是主角學校的教官洋古大慰的妻子，可是洋古大慰後來在一次戰事中失去性命。性格十分平重穩實，雖看來還是年輕，但精神層面方面則十分成熟。

絲・古拉夫多(スー・グラフトン)「CV：水谷優子」



生日：4月23日
年齡：22歲
血型：A型
喜歡的事：看有關結婚的書
將來的夢想：能幸福地成婚
半性格分析：在雙親經營的麵包店做工，經常希望成婚，而且對結婚有一種強烈的執念，可是由於她對於男性的要求也十分之高，所以到現在也找不到一位適合她的人，而這個現像連她自己好像也察覺不到。

西拉・比古斯斯(セーラ・ピクシス)「CV：皆口裕子」

生日：3月11日
年齡：15歲
血型：A型
喜歡的事：看書
將來的夢想：能變得健康
半性格分析：名家族比古斯斯的女兒，與公主本莉斯拉有表姐妹的關係。由於患有心臟病的關係，大多不能出外，於是便成為一個有寂寞性格的人，而且有多少逃避現實的傾向。

米尼斯斯(メネシス)「CV：永島由子」

生日：？
年齡：？
血型：AB型
喜歡的事：研究化學
將來的夢想：成為一位超越老師的化學家
半性格分析：化學開祖加里尼亞(・ミ・ミ・ミ・ミ)門下的研究學徒，十分喜愛化學及進行實驗，有時為了實驗而不犧牲任何人，她住在遠離人煙的森林中。

拉滋・哈以瑪(ライズ・ハイマー)「CV：冬馬由美」

生日：1月28日
年齡：15歲
血型：B型
喜歡的事：——
將來的夢想：不喜歡存有夢想
半性格分析：對任何事均表現出冷漠的態度，對於她的性格十分之難捉摸到，身邊經常掛(提)著一個手袋是她的TRADEMARK。



露艾露・亞祈達(ノエル・アシェッタ)「CV：山崎和佳奈」



生日：？
年齡：？
血型：？
喜歡的事：？
將來的夢想：？
半性格分析：除了樣貌以外，其他全是謎般的少女。

比可(ピコ)

簡介：於十年前便與主角一起走人生道路的小妖精，經常會於遊戲中提示有關的要點及內容，除了主角以外，任何人也看不到她的。



人物半攻略——蘇菲亞・羅拔鈴姬(ソフィア・ロベリンゲ)



生日：12月10日
年齡：15歲
血型：？

生日禮物

當主角的財力不同的時候，可送的生日禮物也有分別，現竟刊出給蘇菲亞最好的禮物。

財力	該送物品
有錢(左うちわ、金持ち)	愛的詩集(愛の詩集)
比較有錢(小金持ち)	音樂盒(オルゴール)
普通平民(庶民的)	廚具一套(調理具一式)

約會地方與應對對白

國立公園——君だけを　つめてるよ(花盛開季節中)、本当にきれいだね(花盛開季節中)、ほかの時期にも来たいね、花束にして贈る
劇院——面白かった(羅密歐與茱麗葉)
牧場——ここで暮らすのもいいね、今度乗せてあげるよ
高原——自分もそう思う
銀月之塔——ドルファンって美しい街だね、君の方がきれいだよ
燈塔——きっと出来ると思うと、何を考えてたのかな？
碼頭——君となら何処へでも
沙灘——二人っきりだしね、可愛いと思うよ(夏天時)

尼里古斯車站——いいさ…君のお父さんの気持ちも解る(特別事件)
劇院——応援に行く、そんな事をしても彼女は喜ばないよ(特別事件/去參觀蘇菲亞的試鏡)、さっきの事を聞く(特別事件)、
學校前——ありがとう(特別事件)

GOODEND條件——

約於29年的1月上旬，蘇菲亞首次上舞台表演時，劇場被恐怖份子破壞，蘇菲亞受傷入院，於是主角便走去探望她，可是她的聲帶受損，暫時不能出聲。





(初舞台を見に行く、ソフィアについて聞く、病院に行く、ソフィアに会いに来た、ソフィアの身を気遣ってあげる、必ず来るよ)



到了下個星期，主角到醫院探望她，由於她出不了聲，於是主角便用說話去逗她歡心。之後還應承下星期再來。
(見舞いに行く、色々と語りかける、来週も来るよ)

到了另一個星期，主角同樣到醫院探望她及用說話去逗她，並應承下星期再來。
(見舞いに行く、色々と語りかける、来週も来るよ)

到了第三個星期，主角再三到醫院探望她並用說話去逗她，及應承下星期再來。
(見舞いに行く、色々と語りかける、来週も来るよ)

到了第四個星期，蘇菲亞吃過米尼斯斯所開的藥後，開始回復聲線，但未能完全原復，於是便決定偷偷地帶她出外到海邊走走。
(とりあえず慰める、元気づける為に海辺へ誘う)



去到劇院前，聽到了遠處傳來陣陣優美的歌聲，於是便走過去看看，原來安就在該處唱歌，當安見到二人走在一起時，便問主角二人究竟是何種關係，於是主角便大膽地說是戀人關係。
(ソフィアは恋人だ)

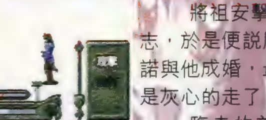
聽到了這話的安當然是大受打擊，而這時蘇菲亞亦將她與祖安已定婚的事說了出來，最後兩個女子當然是走掉了。

之後便會進入最終戰役，在戰事中到單挑戰時，主角要選不戰。
(黙ってやり過ごす)



接下來回到家中會收到一封挑戰書，於是主角便出去應戰。
(挑戦を受ける)

原來祖安知道了蘇菲亞與主角的關係後大為憤怒，於是便向主角挑戰。為了保住蘇菲亞，主角只好單挑應戰。
(自分も投刀し一騎打ちを挑む)



將祖安擊到後，蘇菲亞見他這麼可憐及灰心喪志，於是便說履得以往的承諾與他成婚，最後主角當然是灰心的走了。



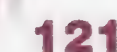
臨走的前一天，主角下定決心將離國的事用信寄給她。
(ソフィア)



到受勳式的一天，從比可的口中得知蘇菲亞現在在教堂舉行婚禮中，於是便走到教堂處。
(ソフィアの元へ行く)

這時正是婚禮的許諾式，其實蘇菲亞是真心喜歡主角的，所以這時她甚麼也說不出來，就在此時，主角便呼喚她，並將她拉離教堂到了劇場，於是蘇菲亞在劇場中最後說出了是真心愛著主角的，還向主角唱出愛的情歌，最後二人便……。
(ソフィアをこの手で奪う)











Present by：山寺良牙／ANDY LEUNG

RPG 製造商：HUDSON 價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2 記憶：45 SAVE
MEM SEGA SATURN

★★★出場人物介紹（第二回）★★★



狄路謝路（デュルゼル）



「CV：青野武」

原是科路天亞國的宮庭劍士，在任途中曾被派往要殺白魔女的任務，可是在跟蹤白魔女的一段日子中，狄路謝路相信了她的予言，於是原本由刺殺她變了保護她，後來他親眼看到白魔女被尼巴斯所殺的事。三年前被尼巴斯操控著的國王判幽禁在杜菲斯塔。

祖安娜（ジョアンナ）



「CV：永島由子」

狄路謝路的孫女，曾聽過了由白魔女説給狄路謝路的有關予言，其後當朱里安及古莉斯出現後，予言開始應驗，於是便協助朱里安及古莉斯二人尋回狄路謝路，別看她身材嬌小可愛，使用槍攻擊的技術可是一流的。



尼巴斯（レバス）

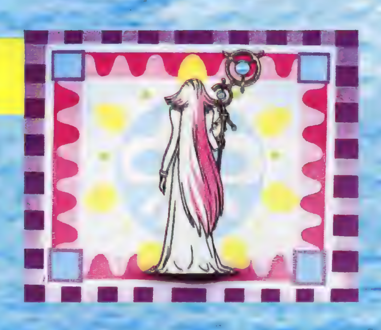


「CV：????」

占星術師一名，自伊莎比露入宮後他也駐守有宮內，另外他亦在宮中的一角建了一座天體儀，性格兇殘，為求目的不擇手段，而今次加魯加事件及拉亞魯波的事亦與這人有關，至於他的最後身份就是……。



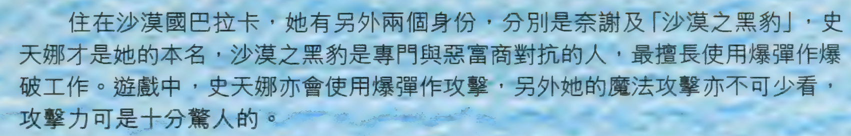
白魔女（白き魔女）



「CV：田中敦子」

從村民及狄路謝路口中得知，白魔女的原名叫姬露多，二十年前與朱里安及古莉斯同樣作巡禮之旅，在村中留了很多予言，當然是有好也有壞，但壞的多過好的，後來在巡禮之旅的回程途中被尼巴斯所殺。就在二十年後的今天，她在各村中所留下的予言開始實現，另外亦將朱里安及古莉斯拖進了事件中。





史天娜（ステラ）



「CV：冬馬由美」

住在沙漠國巴拉卡，她有另外兩個身份，分別是奈謝及「沙漠之黑豹」，史天娜才是她的本名，沙漠之黑豹是專門與惡富商對抗的人，最擅長使用爆彈作爆破工作。遊戲中，史天娜亦會使用爆彈作攻擊，另外她的魔法攻擊亦不可少看，攻擊力可是十分驚人的。

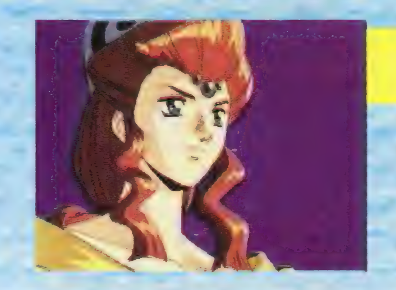


摩里斯（モリスン）



「CV：中井和哉」

亞魯夫里多國國王亞魯夫的其中一位得力助手，是一位GUN MASTER，瑪姬莎的老師，亦是亞魯夫里多國的忠臣一名，能使用多種攻擊力極度高的魔法作攻擊。原本與亞魯夫一起隱藏身份調查有關加魯加事件，後來二人失去了聯絡，事件過後曾與朱里安及古莉斯們到過斯夫魯和奧魯多斯，看過有關魔法鏡的事，他説話有令人十分慈祥的感覺。



瑪姬莎（マギサ）



「CV：中山真奈美」

亦是亞魯夫里多國的一位得力助手，也是一名GUN MASTER，亦能使用多種攻擊力極度高的魔法作攻擊，在加魯加事件中由於過酷使用魔法力，最後在城中休養了一段時間。



伊莎比露（イザベル）



「CV：中山真奈美」

二十二年前突然出現在科路天亞國中，憑著她的美色，得到了國王的歡心，後來並嫁入了王室，今次科路天亞國所出現的奇怪事件及白魔女的事均好像與她有關係，至於她的真正身份就是……。

★★★故事內容（第二回）★★★

上回説到朱里安、古莉斯及史天娜三人在河邊遇到大批目無表情的士兵，白魔女有關的予言開始實現，於是三人便向亞羅渣(アロザ)進發，找狄路謝路及他的孫女祖安娜，詳問有關白魔女的事。

第7章～巡禮者的軌跡～

走了不遠又出現了戰鬥，沿海邊走的話又會出現一場戰鬥，最後各人也到了亞羅渣。抵達後便四處找祖安娜的住處，從村民口中得知，她的家就在北面的崖邊，於是便走去，可是到她的家後，手得知她出了去，最後各人在村中的酒店休息一晚，明天才再到祖安娜的家。



就在當晚，朱里安發了一個夢，夢到朱里安及古莉斯二人完成巡禮之旅回到拉古比村，可是四處也沒有人，在古莉斯家中聽回那音樂盒感覺到悲傷，後來在村口看見洛古(ログ)倒在地上動也不動，正想叫醒他問他發生何事時，朱里安便被古莉斯弄醒。



原來已到了翌日的早上，於是各人便往祖安娜的家，進去後果然看見她，與她談過有關所現所聞的事，及有關白魔女所留下的予言後，她便會取回武器並一同向幽禁著狄路謝路的地方杜菲斯塔出發（若剛才沒有在海邊遇到敵人的話，今次會出現）。





原來已到了翌日的早上，於是各人便往祖安娜的家，進去後果然看見她，與她談過有關所現所聞的事，及有關白魔女所留下的予言後，她便會取回武器並一同向幽禁著狄路謝路的地方杜菲斯塔出發（若剛才沒有在海邊遇到敵人的話，今次會出現）。

到了杜菲斯後，原本想進入塔內，可是由於有士兵駐守不能進入，於是便到往塔入口處東面（↘）的民家中，得知村中在位叫愛麗斯（アリス）的女孩喜歡與士兵玩捉迷藏，於是各人便利用她，將守門的士兵引了出來，最後便趁士兵走了出來時衝入塔內。













進入塔後，在其中一房間內找到了哈古及巴坦，他們原來知道了狄路謝狄被囚的房間，於是便由他們帶路上去，途中會出現兩場戰鬥，最後他們在最頂層找到了狄路謝路，說出他們的來歷及經歷後，狄路謝路便會加入隊中，並一起去對付幕後黑手尼巴斯，之後哈古及巴坦走來，說有士兵衝上來，於是各人便利用狄路謝路在建塔時所特別設計的秘密通道逃出塔外。



之後在逃亡中，各人會分成兩隊，哈古、巴坦及祖安娜會先到狄路謝路所提的地方，至於朱里安、古莉斯、史夭娜及狄路謝路從酒吧逃出來時，被士兵們發現，於是只好應戰，這個逃亡作戰中會有三場戰鬥。逃出來後，各人便經過亞羅渣向北面的森林進發。





途中狄路謝路說有個地方只有他和祖安娜知道的，於是便進入叢林中，出去後便再次見到祖安娜一等人，從狄路謝路口中得知，該處就是白魔女的墓，之後狄路謝路會再次說回有關白魔女、尼巴斯及伊莎比露的事。

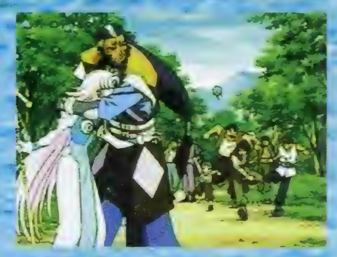


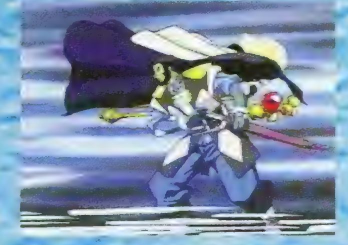
二十年前，有一位名叫伊莎比露的絕世美女出現，她利用了美色取得了國王的歡心，後來二人便結婚並取得了王位，同時伊莎比露另外有位手下叫尼巴斯，在城中某處建了一個天體儀。就在此時，有一位女子同樣像朱里安及古莉斯們作巡禮之旅，而她





就是各人所提的白魔女，而她的原名就是姬露多，她在各處旅行並留下了很多予言，當然有好的也有壞的，後來科路天亞國的國王魯多魯夫（ルドルフ）由於厭白魔女到處説一些不好的予言，於





是便派狄路謝路去殺她，可是狄路謝路在途中聽到她說的話，而且相信她所說的話，於是便由刺殺變了保護她，後來白魔女在巡禮之旅的途中被尼巴斯所殺，而狄路謝路亦親眼看著事件的發生，最後狄路謝路亦因尼巴斯的惡行而被幽禁在杜菲斯塔內。

而朱里安及古莉斯巡禮之旅途中，從魔法鏡所看到的景象，該是白魔女給二人的啟示，這時古莉斯的杖突然發光，並且變成了白魔女以前用過的仗的模樣，另外狄路謝路以前所用的劍亦發生同樣的事，最後朱里安亦取得最強的劍希望者（エスペランサー），之後哈古、巴杜及祖安娜便前往巴拉卡附近的遺跡調查有關白魔女的其他事，而朱里安、古莉斯、史夭娜及狄路謝路便向科路天亞國的首都魯杜城進發。



第7章～巡禮者的軌跡～完

最終章～慈祥的魔女～

各人終於來到杜魯城，可是由於狄路謝路的身份的關係，不能隨便進入城中，於是便在酒店





內用暗號來聯絡以前狄路謝路的忠心下屬——本利杜（ブリット），與老闆談過後，便到上層的房間，接下來下個暗號便說約在摩斯可斯家見面，於是各人便到摩斯可斯家，在二樓的房間等了一會後，本利杜便出現，並且向狄路謝路說明城中的情況，從他口中得知，原來是尼巴斯的邪術，令各士兵都被他控制著，接



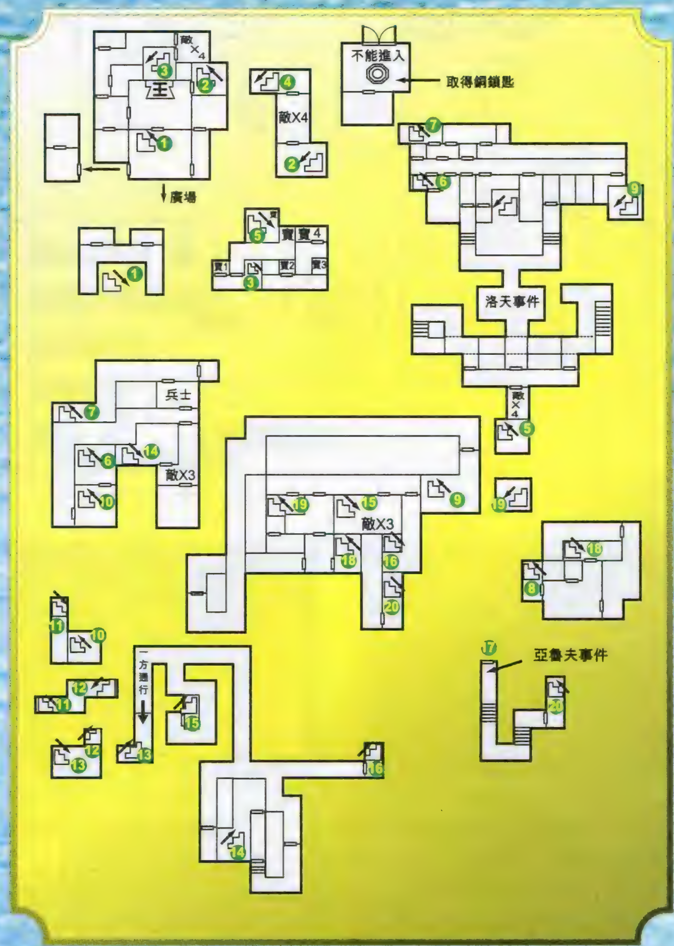


下來本利杜想了一方法令各人入城，先故意走到城前並故意發生騷動，待本利杜出來時便以為要帶他們入牢中，其實帶各人便進入城內。之後在城門前照樣做，果然湊效，於是各人便進入城中找尼巴斯。*（由於進入後便不能再出來，所以最好先在村中預備好武器及道具後才入去。）*

入內後果然只見到大批目無表情的士兵，進入城中在目無表情的國王前見到了尼巴斯，經過與狄路謝路的一輪爭吵後便消失，於是便在城內找尼巴斯出來並要將他擊倒。

地圖中15及21附近所出現的敵人令玩者束手無策，但有其對付方法，首先各人不攻擊任何人*（古莉斯例外）*，之後用古莉斯的ＳＬＥＥＰ的魔法將NECROMANCER或DARK MAGE弄睡，接下來全體集中攻擊他，將他擊倒後剩下的骷髏骨便容易對付。





另外在迷宮中會遇到其他的人，包括：莎拉、古斯、卡滋姆（不用戰鬥的）、洛天、亞魯夫、摩斯里等人，最後來到莎比露塔見到了尼巴斯，原來他想利用拉





亞魯波將這個世界毀滅，之後再創造另一個，各人當然不能允准他這樣造，於是為了這個世界，只好擊倒他並將天體儀破壞才可。

摩里斯事件
敵人X2
尼巴斯
一方通行
不可進入
敵人X3
兵士
伊莎比露
敵人X4





戰同時古莉斯最好不用任何攻擊魔法，因為攻擊力不高，倒不如利用古莉斯多作補給者去補充各人的體力，經過一輪耐力戰後，尼巴斯最終被擊倒，之後便要破壞天體儀，可是就算是史天娜的爆彈也冇效，最後便由古斯將真紅之炎及朱里安的銀之短劍將其破壞。但是拉亞魯波的力還未消失，原來王后伊莎比露也正





在施法力，於是各人便衝上去塔的頂層，果然她也是與尼巴斯一伙的，她為了阻止朱里安們影響征服世界的計劃，於是便將自已變成怪物去攻擊朱里安們，而朱里安們亦不手軟，要除去這個幕後黑手，於是最後一場戰鬥立刻開始。

此戰鬥除了要有耐力外，使用計策亦十分重要，首先伊莎比露大多使用FRAME去攻擊，*扣體力是史天娜=143／朱里安=134／古莉斯=84／狄路謝路=146*，通常她使用一次攻擊後便要古莉斯使用HEAL 3，若果伊莎比露使用普通攻擊的話，當一隊員體力扣至150-110之間，*便要用「藥草」來回復*，以免浪費古莉斯的SP，其他人可以盡使用SP來攻擊，用盡後一直用普通攻擊也可，只要維特曹這個戰法，約10-15分鐘內便可將伊莎比露消滅。

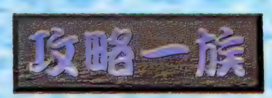
雖將伊莎比露擊倒，可是拉亞魯波的力已成形，就認為此世界消滅時，古莉斯的杖發出光，浮上天並且發生爆炸，白魔女的精神走出來並將亞魯波融合，最後亞魯波便消失，世界亦回復正常。

終於天團圓結局，所有士兵回復正常，國王也回復了意識，國王為了答謝二人便決定用馬車送朱里安及古莉斯回村，而各人亦口到他們的國家，洛天則跟狄路謝路修行劍術。

回到村後，村中各人為了他們開了慶祝會，過了不久菲莉寄了封信給朱里安，原來狄路謝路曾到過拉古比村，並認識拉布，後來拉布認知了狄路謝路的情況後，便將白魔女的精神封在拉布交給古莉斯的杖內，之後待有往巡禮之旅的女孩出行時再交給該女孩。最後白魔女的最後希望已由朱里安及古莉斯完成，至於他們二人的希望又是甚麼？這個就留待玩者去想，最後二人一起繼續在拉古比村內快樂地生活。

最終章～慈祥的魔女～完

……故事告一段落，
多謝各位收聽！



名前	名稱	ピア
剣士の証	劍士之証（狄路謝路專用）	1000
石けん詰め合せ	肥皂禮盒	0
エトスの薬	精神藥	0
キャラックの親書	給克拉古的親筆信	0
ベラートの鍵	比拉多鎖匙	0
鉄の鍵	鐵鎖匙	0
鋼の鍵	鋼鎖匙	0
銅の鍵	銅鎖匙	0
蘇生の薬	復生藥	500

名前	名稱	使用 SP	使用者	可取得 LEVEL	效果
ヒール 3	HEAL 3	40	古莉斯	19	全員體力回復
真空斬り	真空斬	99	狄路謝路	0	

名前	名稱	可裝備者	攻撃修正値	技専用修正値	防御修正値	対魔法防御修正値	技回避修正値	賢さ修正値（カンド）	気高さ修正値（チャッペル）	運	攻撃命中修正値	魔法命中修正値	攻撃回避修正値	魔法回避修正値	クリティカル修正値	ピア	素早さ修正値
真空の剣	真空劍	朱里安、洛天、亞魯夫	18	76	0	5	0	2	1	0	-2	8	0	5	0	10000	-3
名剣シルフィング	名劍 SILFING	朱里安、洛天、亞魯夫	18	98	0	5	0	1	1	0	85	0	0	0	5	12000	0
鋼の槍	鋼槍	亞魯夫、狄路謝路、祖安娜	10	23	0	0	-1	0	0	0	3	0	0	0	0	1000	-1
疾風の槍	疾風槍	狄路謝路、祖安娜	12	32	0	1	-2	1	2	0	4	1	1	1	0	4000	-2
流星の槍	流星槍	狄路謝路、祖安娜	15	45	0	1	-2	1	2	0	6	1	1	1	0	12200	-2
正邪の槍	正邪之槍	狄路謝路、祖安娜	18	68	0	1	-1	1	2	0	8	2	0	1	1	8300	-1
氷雪の槍	冰雷之槍	狄路謝路、祖安娜	11	81	0	1	-2	1	2	0	10	2	0	1	1	6800	-2
王者のカトラス	王者之卡多拉斯	朱里安、古斯、洛天、亞魯夫、狄路謝路	24	100	0	0	-21	0	0	0	0	0	8	0	2	12000	-21
鋭い牙	尖牙	班班	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	1800	0
入れ歯	犬齒	班班	36	36	0	0	-1	0	0	0	6	0	0	0	1	2980	-1
鋭い入れ歯	更尖的犬齒	班班	49	48	0	0	-5	0	0	0	8	0	0	0	2	3250	-5
銀の投石棒	銀投石器	菲莉	42	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1200	0
金の投石棒	金投石器	菲莉	51	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3000	0
パールの投石棒	鐵棒投石器	菲莉	66	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	0
樫のロッド	^之杖	魯里	5	6	0	0	0	0	0	0	1	6	0	5	0	50	0
水晶のロッド	水晶杖	摩里斯	6	10	0	3	0	10	2	2	2	8	0	6	0	100	0
青真珠のロッド	青真珠之杖	史天娜、摩里斯、魯里	9	8	0	3	0	10	2	0	2	8	0	6	0	100	0
天覇のロッド	天霸杖	史天娜、摩里斯、魯里	10	9	0	1	0	12	4	0	2	10	0	8	0	6800	0
名匠の鎧	名師之盔甲	朱里安、洛天、亞魯夫、狄路謝路	0	14	14	0	-1	0	0	0	0	0	3	0	21	9900	-1
鎖の鎧	鎖之盔甲	朱里安、洛天、亞魯夫、狄路謝路	0	4	9	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	2	800	-1
陽炎の鎧	陽炎之盔甲	朱里安、洛天、亞魯夫、狄路謝路	0	18	14	5	-3	0	0	0	0	1	10	12	30	3700	-3
シールドローブ	防護袍	古莉斯、菲莉	0	0	10	12	0	0	0	0	0	0	0	62	0	5600	0
英知のローブ	英知之袍	古莉斯、菲莉	0	0	10	3	2	16	0	0	0	0	10	10	0	9400	2
歴戦のマント	歷戰之彼肩之	祖安娜、史天娜	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	10	10	0	2900	11
紋章のマント	紋章之彼肩之	祖安娜、史天娜	0	0	14	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2200	0
射手座のマント	射手座之彼肩之	史天娜	0	0	15	36	0	0	0	1	0	2	0	1	0	2500	0
英傑のマント	英傑之彼肩之	祖安娜、史天娜	0	0	18	38	0	0	0	0	2	0	1	0	0	9580	2
武道着	武道服	巴坦、班班	0	0	6	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	100	2
毛皮	毛皮	班班	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0
良い毛並みの毛皮	優質毛皮	班班	0	0	21	0	-5	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	-5
剛毛の毛皮	剛毛毛皮	班班	0	0	31	0	-2	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	-2
名匠の盾	名師之盾	朱里安、洛天、亞魯夫、摩里斯、狄路謝路、魯里	0	10	13	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	7700	-1
戒めの盾	懲戒之盾	朱里安、洛天、亞魯夫、摩里斯、狄路謝路、魯里	0	20	10	8	-5	0	0	0	0	0	0	0	0	3500	-5
バンバンの盾 2	班班用盾 2	班班	0	30	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	520	0
バンバンの盾 3	班班用盾 3	班班	0	30	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	620	0
素早さの指輪 3	速度介指 3	全員	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	30
幸運の指輪 3	幸運介指 3	全員	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	256	10000	0
魔法抵抗の指輪 3	抵抗魔法介指 3	全員	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1000	0



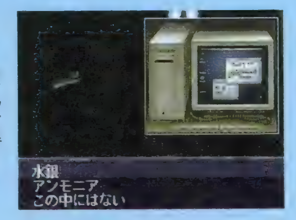
慟哭之後

TEXT：覺羅



行動次序

1. 資料室



利用「磁碟片」開啟電腦，然後問題的答案就選擇「水銀」（要選擇兩次その他才出現這答案），這樣就可以得到「細小之鍵」。

2. 工作室

再次遇到神秘少女，得知到她患了失憶症，所以記不起關於自己的一 切事件。

3. 鎖之部屋



在此找到梨代，她也不知道是甚麼原因而被困於此，只知道是藥物的關係而暈倒。但現在找不到任何機關和沒有足夠的道具可以救梨代離開。

4. 工作室



在這裏見到子鈴，並在石膏像內發現一具女屍。不過當發現女屍後，子鈴似乎有些不尋常，並且迅速離開。而在屍體的旁邊找到一支「鐵釘」，那「鐵釘」連着一張紙，上面寫着「殺死大家」。

5. 暖爐房間

向真理繪報告所有見到的事，並叮囑她們千萬不要離開房間。

6. 2F 大堂



在這裏見到子鈴和桂，子鈴看來不能接受剛才的景象，而桂知道這事後便去調查一下，而子鈴便返回暖爐房間。

7. 暖爐房間

來到暖爐房間，知道真理繪離開了房間，於是便四處找尋她的下落。

8. 調理室



利用「金幣」開啟這門時，發現真理繪被神田川用手銬鎖着。神田川從時田手上取走了「金幣」後，便陰陰笑地離開，而時田就要利用真理繪旁的鎖匙解開手銬，救出真理繪老師。

9. 工作室

起初在這裏找不到桂，呼叫之下他就出現。時田便將子鈴的一切事告訴桂，他表示會調查一下。

10. 鎖之部屋

和梨代談及她現在的情況。

11. 暖爐房間

終於找到真理繪，而NORMA的衣服已經乾透，並決定陪真理繪四處調查。

12. 納戶

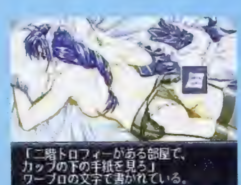


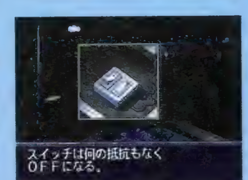
在納戶內發現桂和田邊正有一起，他們見到時田時便立即離開。當時田離開時會在門口發現「袋錶」，而田邊似乎很在意這「袋錶」。

13. 扉 04 前

遇到真理繪和NORMA，她們告知時田子鈴正在1階處，並叫時田去找她，她們就在這裏守着。

14. 侍女部屋







在侍女部屋找到子鈴，她的行為非常古怪，而且似乎隱藏着一些秘密。當她脫掉衣服時就可以在衣服內找到一張「字條」，上面寫着「在賞狀部屋的杯下有一張字條」。而時田便和子鈴一起前往賞狀部屋。在賞狀部屋內發現「字條」上的杯，但千萬不要立即拿起它。首先要關掉杯下抽屜內的電掣（連着紅藍電線的），之後就可以拿起杯。這時子鈴便開始將所有的事實講出來，其實她以前是在這裏替桂的家工作，桂的父母早亡，所以只留下他及妹妹一起在爺爺的家內，而他的爺爺是一名藝術家。後來他的妹妹入院，而爺爺就不幸去世，由於經濟的關係，因此子鈴便離開了這裏。在最近時他聯絡子鈴叫她帶NORMA來這裏，而她在浴室內找到桂的物件，所以便替他隱瞞事實，而這字條亦是桂給她的。

15. 洗車場前



來到洗車場前，和真理繪談話時選擇第二個答案，之後進入洗車場就會見到NORMA，她表示遲些就要結婚，於是時田便決定離開後替她向她的父母解釋。

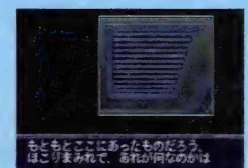
16. 鎖之部屋

再次和梨代談及她現在的情況。

17. 暖爐房間

發現房間內的暖爐已經熄滅。

18. 納戶



在納戶知道真理繪在通風口處發現奇怪的事，於是便利用「布」將灰塵抹掉，然後再用「螺絲批」就可以找到「鍵05」。而子鈴就在這時出現，並和繼續和NORMA一起。

19. 會客室



見到真理繪一個人坐在這裏，並發現桌上有一個音樂盒，利用木偶下的鎖匙就可以令音樂盒再次活動，在內裏發現一張生日咭。

20. 扉 05

利用「鍵05」開6這門，在第一階的花瓶內發現一本日記，但被小狗一嚇就不見了。

21. 雜物房

在雜物房的壞單車處找到一件道具。

22. 車房

在車房內並沒有甚麼發現。

23. 鎖之部屋



來到鎖之部屋，首先利用「繩索」將在半空的鎖鏈拉着，然後就會在鐵櫃旁發現一個機關，再利用單車零件就可以開啟鎖之部屋的門，並救出梨代。

24. 雜物房



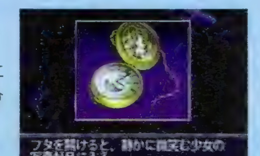


利用「鐵釘」就可以開啟衣櫃門，並發現通往地牢的通道。經通道來到鋼琴房間，用「細小之鍵」就可以開啟鋼琴。正想離開之際，梨代就會要求在此彈奏一曲，而她很想答謝時田的幫助，但時田就暫時拒絕了她。

25. 洗車場旁

在洗車場旁處發現一件染滿血跡的衣服，之後便會將此門鎖起。

26. 機械室



在機械室內發現田邊死在這裏，手上有些奇怪的痕跡，而口袋的「袋錶」內會見到一張少女的相片。

27. 食人魚室

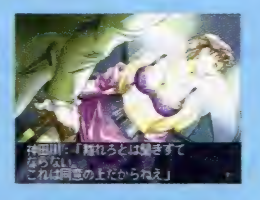
離開工作室時，神田川便帶二人來到食人魚室。正想使用「盔甲之手」時，梨代便會出面阻止，選擇第二個答案就可以得到「地牢之鍵」。

28. 暖爐房間



當時田離開食人魚室時，泉便會驚慌地跑來，並來到暖爐房間。原來她正受到神秘人的追捕，於是用「地牢之鍵」開啟地毯下的地牢，並發現巴士司機的屍體。由於情況危急，只好迫泉隱藏在這裏，而時田就可以選擇煙囱或檯下隱藏。安全後泉就會將「升降機之鍵」及「開瓶器」交給時田。

29. 更衣室



發現神田川正在對付真理繪，雖然真理繪表面上是説願意，但時田還是阻止他們之間的行為。

30. 閣樓



在閣樓找到真理繪，而長椅的右手面找到機關，輸入「20，10」就可以在裏面找到望遠鏡，而真理繪就會答謝時田的幫忙。

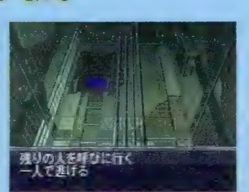
31. 地下一階升降機

利用「升降機之鍵」就可以開啟那裏的鎖，但並沒有其他的發現。

32. 機械室

來到機械室時就會使用鐵棍將升降機弄停。

33. 地下一階升降機



再來到這裏，利用「手電筒」就可以進入升降機的下部，將水管的掣弄開就可以發現離開的通道。之後選擇第二個答案後就要在大屋找齊所有的人離開。

34. 工作室

在工作室內找到真理繪。

35. 2F 大堂

在2F大堂內找到神秘少女。

36. 侍女部屋

在侍女部屋內找到子鈴。

37. 1 階樓梯

在1階樓梯遇到NORMA。

38. 會客室



在會客室找到梨代。

終於眾人亦可以安全離開。翌日早上，大批的警察來到大屋調查，雖然仍然找不到真凶是誰，但可以在屋內自由行動。過了數個月後的平穩生活，而畢業典禮結束的同時，梨代終於都和時田表白，而時田今次當然是不會拒絕，最後他們還發生了關係。

（完）



SLG 製造商：SEGA 發售日：11月20日
價格 5800日圓
MPLY MEM SEGA SATURN



By: Agent X · Glen

J-LEAGUE 創造職業球會 2

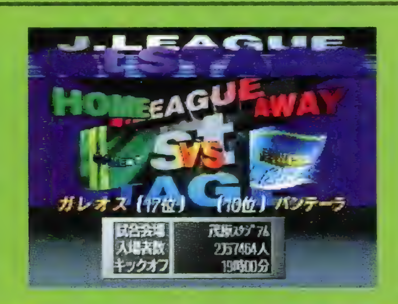
時間過得很快，今期將會是《J-LEAGUE創造職業球會2》最後一次同大家見面。相信經過數月的時間，各位的球隊都已處於世界足球頂峰之上，真的可喜可賀！當然筆者更希望本刊多個月來所提供的資料，能夠真的給予各位幫助，或者令大家發現更多此遊戲有趣之處。最後，筆者及阿三杉淳衷心感謝各位對本刊及《GPM》盃的支持；而各位若對於今集有任何意見的話，亦歡迎向筆者來信。希望下次《J-LEAGUE創造職業球會3》推出時，能夠做得比今集更好！

球隊戰術研討會

現代足球所講求的，除了球員質素、訓練方法之外，更需要為球隊確立一套獨特的攻擊與防守戰術，以能在充分發揮各球員實力之餘，亦可以根據情況來作出相應變動。以下所介紹的，就是各球隊常用的主戰術類型，方便大家作為參考：

戰術類型	使用戰術	特點	
中束的	穩守突擊→守備重視	開始時使用穩守突擊戰術，當取得入球之後便全力防守以保持勝果；不過若果球隊先失球的話，取勝的機會便……。亞洲及非洲等實力較弱的球隊，多以此作為球隊的主戰術。	使用球隊：古河市原(J-LEAGUE)；泰國、阿聯酋、突尼斯、墨西哥、捷克
超攻擊的	攻擊重視	在整場比賽中全力向對手進攻，故很多時會出現大勝或大敗的極端戰果。由於欠缺穩定，所以只有仍對其攻力抱有絕對信心的東歐球隊，才會使用此有前無後的戰術。	使用球隊：平塚比馬(J-LEAGUE)；南斯拉夫、波蘭
臨機應變	攻擊重視/攻守平衡/穩守突擊/守備重視	以攻守平衡作基本，再視情況來選擇不同的對應戰術。由於需要使用多種戰術，故此球隊除了有一定的實力之餘，更需要監督臨場時的處理手腕。	使用球隊：鹿島鹿角、川崎讀賣(J-LEAGUE)；科威特、巴西、哥倫比亞、巴拉圭、英國、羅馬尼亞
超守備的	守備重視	由開始到結束，都一直死守到底，為一種非常消極的戰法。很多實力較弱的球隊都會選用，以求和局終場。然由於 J-LEAGUE 實行黃金入球制，所以此戰術多用於國際比賽之上。	使用球隊：卡塔爾、伊拉克、尼日尼亞、西班牙
PRESS (壓迫)	區域聯防→攻擊重視/守備重視	近代足球新戰術－前場壓迫（或稱區域聯防），當中以奪取中場作為目標的打法，為歐洲球隊所使用。至於球隊本身亦必須要有高度的組織力，才能發揮此戰術奧妙之處。	使用球隊：橫濱飛翼、清水心跳(J-LEAGUE)；意大利、葡萄牙
穩守突擊	穩守突擊→攻擊重視/守備重視	穩守之餘亦不忘組織反擊的積極戰法。雖然有很多亞洲及非洲球隊都喜愛選用（香港？），不過能夠將此戰術發揮得淋漓盡致的，就只有德國隊了！	使用球隊：浦和紅鑽、橫濱水手、磐田山葉(J-LEAGUE)；摩洛哥、美國、德國、保加利亞、比利時
正統派	攻擊重視←攻守平衡→守備重視	同樣以攻守平衡作為主導，再根據對手實力來調整攻勢，為非常正統的戰法。簡單又實際是此戰法的優點，多數為實力只有一般的球隊所選用。	使用球隊：大阪櫻花、神戶勝利之船、福岡黃蜂(J-LEAGUE)；中國、贊比亞、南非、加納、阿根廷、智利、烏拉圭、瑞士

一球制勝	攻擊重視→守備重視	開始便全力進攻，希望取得入球後立即死守。比起「中東的」及「超守備的」戰法較為積極主動，對於後衛較強的球隊，此戰法便最為適用。	**使用球隊：** 京都不死鳥、廣島三箭(J-LEAGUE)；沙地阿拉伯、烏茲別克、北朝鮮、希臘、挪威
攻擊的	攻擊重視→攻守平衡	球員首先以全攻型姿態來向對手進迫，當成功取得入球之後，便改為攻守平衡以增加防守力量。雖然球隊仍以進攻為主，但比起「超攻擊的」則較留意球隊的防守。對自分攻擊力充滿自信的球隊，此戰法就絕對適用。	**使用球隊：** 名古屋八鯨、大阪松下(J-LEAGUE)；韓國、伊朗、法國、丹麥、瑞典
壓迫主導攻擊	攻擊重視→區域聯防→守備重視	在進攻而取得入球之後，便以前場壓迫來阻止對手的反勢；當比數拉開之後，便加強防守以保持勝果。使用球隊除了必須擁有較高的組織力外，更需要有一條強大的中場線作為後盾，故只有強隊才會使用的戰法。	**使用球隊：** 柏市日立(J-LEAGUE)；喀麥隆、俄羅斯、荷蘭



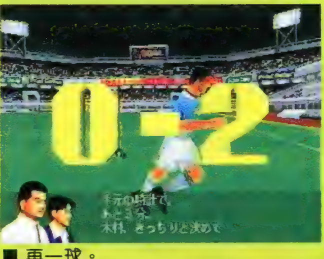
戰術使用實例一則：

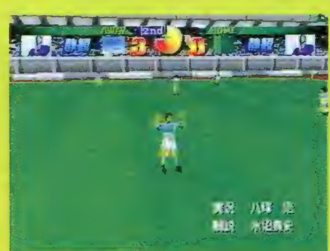
使用球隊：鹿兒島 PANTERA (藍衫)
基本戰術：穩守突擊。
基本陣式：5-3-2 。

不作任何戰術變更－


■ 只使用一種戰術的話。


■ 首先攻入一球。


■ 再一球。


■ 以3-0完場。

根據情況而改變戰術－



■ 首先在使用「穩守突擊」戰術下攻入一球。


■ 改變為「守備」戰術以阻止對手反擊。



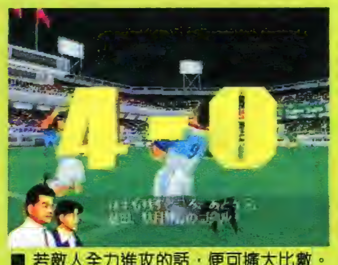
■ 成功阻止敵攻勢後，乘隙再下一城。


■ 半場時用回「穩守突擊」以防止被對手圍攻。



■ 成功反擊，再入一球。


■ 立刻用回「守備」戰術以加強防守。



■ 若敵人全力進攻的話，便可擴大比數。


■ 最終以5-0完場。

＊戰術使用時仍雖留意對手的陣式和戰術，以及能否配合己方球隊的陣式、球員的能力等才可。

發行商：FUJITSU
遊戲性質：SLG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95、NT4.0／486DX200Mhz／16MB RAM／170MB HD

Text By：ABO



戀愛物語 2

遊戲的舞台是科學和魔法共存的世界「WORLAND」。故事由男主角入讀魔法學園開始，這所三年制的學園，是培育優秀少年男女魔法師的地方。與此同時，全世界受到溫室效應的影響，水平線急速上升，最嚴重的情況是，在未來的幾年間，將會有大片陸地在這世界上消失。解救世界的關鍵在於「EBEROUGE」傳說和學園裏傑出的魔法使們。
所以不要以為《EBEROUGE 2》是款單純的戀愛育成模擬遊戲，其實是包含了一個解救世界滅亡厄運的冒險故事。各種不可思議現象在眼前展現，還有掌握創世之謎的世界樹，神秘的湖底神殿遺跡又是什麼呢……？

日程方面，要事先留意遠足、修學旅行、體育祭、考試等事件的日期。至於長假期，就是提升好感度的機會。某些設施會在某個時段才開放，例如海灘，某些設施會在完成某事件後才能使用，有些則會有限次數…。另外文科理科不時會有改變座席的日子，這些日子務必要出席，才能守住自己想保有的座位（會令好感度產生變化）。



■按 SHIFT＋方向鍵可任意移動視窗



■她是第二年新上任的老師

有關各種授業

文系



接受文科的授業。成功時文系值＋9、失敗時＋6

理系



接受理科的授業。成功時理系值＋9、失敗時＋6

武術

接受武術的訓練。增加體力和器用值，對體育祭的表現有影響。

藝術



接受藝術的訓練。增加感性和器用值，對約會重要？

武術魔法



學習武術魔法。主武術魔法和理系學力的上升。

治癒魔法



學習治癒魔法。主治癒魔法和器用值的上升，與美露的某事件有關。



創造魔法

學習創造魔法。主創造魔法和感性值的上升，相當重要。

課外活動

可以參加的課外活動包括足球、武術、網球、籃球、文藝演劇、美術、歷史、魔法部門。因應不同部門而對不同的參數有影響。

休養

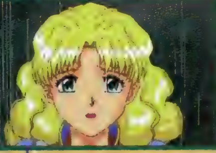
回復自己的體調，對學習方面也有幫助。

其他

在某些日子前因應玩者的選擇而出現的活動，對好感度和能力都有所提升。

人物介紹

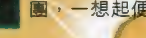
今集的人設亦係由北爪宏幸負責，另外今集女主角瑪瑙和上集的 NOISCHE 很是相似，這意味着什麼呢？



神秘美少女——瑪瑙

CV：冰上恭子

金髮綠眼睛的少女，和NOISCHE屬於同一種族，即是其性別未能在孩提時期決定的特殊種族。她的過去似乎充滿着謎團，一想起便令她頭痛萬分。



SPORT 少女——菲魯絲

CV：村上友子

説話的語調和外型都帶點男性化。最喜歡運動的活潑少女，對亞魯士坦有好感。





外表堅強——多蘭

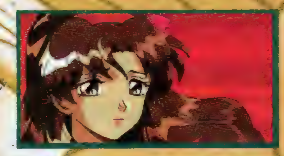
CV：桑島法子

好勝的少女，在學業和運動方面都有出色的表現，不會掩飾自己的喜怒哀樂。雖然很喜歡玩弄男主角，但不失為提升好感度的機會。

柔弱少女——美露

CV：久川綾

因體弱多病而喪失自信的少女，男主角會有不少廷身為美露獻殷勤的機會。



夢想少女——雅露天娜

CV：矢島晶子

喜歡浸醉在夢想世界的四眼妹，十分相信占卜和用夢境判斷事物。因受其性格影響，令她看不清周遭發生的事。



愛惡作劇的死黨——路夫

CV：上田祐司

主角的死黨，愛惡作劇，經常帶主角到處見識見識，或提供有用的情報，而發生多多麻煩。似乎對菲魯絲有好感。

貴族優等生——亞魯士坦

CV：石田彰

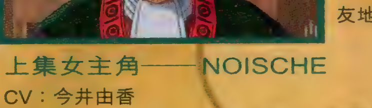
貴族出身，成績優異、運動萬能。雖然本人仍未意識到，其實他很受女孩子歡迎。會否成為主角的宿敵呢？



學園校長——渣古西

CV：岡和男

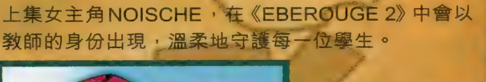
早已予感到世界的危機，為了培育能挽救地球的魔法使，而設立魔法學園。亦師亦友地循循善誘學園內年輕的學生。

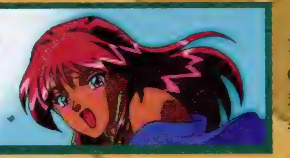


上集女主角——NOISCHE

CV：今井由香

上集女主角NOISCHE，在《EBEROUGE 2》中會以教師的身份出現，溫柔地守護每一位學生。





活躍女子大變身——RINDER

CV：三石琴乃

和NOISCHE一樣會以教師的身份出現，鞭策每位學生，出場機會同樣大幅減少。





會唱會跳 會講英文的 SAILOR MOON

Text By : ABO



SAILOR MOON終於打入西方電腦遊戲界，3VR的《THE 3D ADVENTURES OF SAILOR MOON》雖然只以最原祖的一輯美少女戰士作為題材，但對所有SAILOR MOON迷來說，都可能有其收藏價值。下文將會介紹遊戲內的每個部份：

■《THE 3D ADVENTURES OF SAILOR MOON》的世界

MAGICAL PUZZLE ROOM



簡而言之就是拼圖遊戲，有三種難度選擇，分別是3×3、4×4、5×5，共十八幅拼圖。由於並非推移式，而且又有原圖參考，所以相信小朋友都能享受其中樂趣。

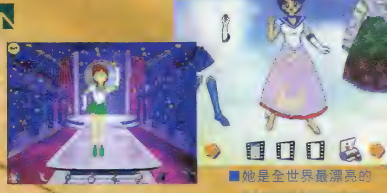
GALACTIC MOON LIBRARY



圖書館有五位美少女戰士，另加禮服幪面俠的個人資料，更有不少他們的特寫圖片。

發行商：3VR Inc
遊戲性質：PUZ
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：Win95 / Pentium 90Mhz / 16MB RAM / 3D Video Card with "Direct Draw" support / Sound Blaster16 Compatible

MOON FASHION SALON



■她是全世界最漂亮的SAILOR MERCURY

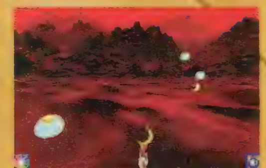
五位美少女戰士，另加禮服幪面俠，會充當模特兒，讓大家能細心欣賞他們身上的服飾。將浮標指向模特兒並DOUBLE CLICK，就能為他們更換衣裳，玩者更能將自己的作品打印出來作為參考。

MOON CASTLE TV SHOW



TV SHOW中影片的主題多數圍繞住五位美少女戰士與及她們的趣事。片段不少亦不短，比較可惜的是其質素有如用舊了的錄影帶一樣~~。

CRYSTAL FIGHTING ARENA



玩者扮演月野兔，在不同的異空間內將狀似啫喱的怪物一一消滅。是一款操作極為簡單的立體射擊迷你遊戲。

SAILOR MOON SING-A-SONG



五位美少女戰士會在舞台上載歌載舞，大唱「SAILOR MOON」主題歌。當然是以英語唱出啦！各位大可跟着歌詞當卡拉OK一起唱。



發行商：NEC INTERCHANNEL
遊戲性質：SLG
預定發售日：發售中
系統要求：JWin95

Text By : ABO

《PIXY GARDEN》中的簿明界，乃係遊戲中為培育妖精而設的生態圈。遊戲共分劇本和自由模式：在劇本模式中，玩者要想辦法達成某個目的，然後才能進入另一個劇情。自由模式則沒有一定目標，只要創造出一個玩者認為理想的環境就可以了。另外在GALLERY模式內，玩者要完成某些事件，才能欣賞妖精的圖鑒。

妖精的種類

簿明界的妖精共分三大類，即火、風、水三種。他們各自適應不同的生態環境，更具有不同的性格和特殊能力。妖精的參數分為人情味(HUM)、智力(INT)、腕力(FORC)、魅力(APP)、體力(BODY)和變身能力(MET)六種。變身能力的上昇能驅使妖精的成長，而此能力則關係於其他參數。

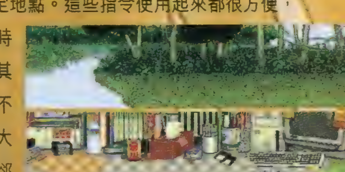





■她們就是玩者要培育的妖精了，起初的幼體像極了一尾大頭魚

大自然操在你手

玩者要調較簿明界中的氣溫和水溫，亦要不時留意時間的經過和現有能源。至於ICON指令，則較同類型模擬遊戲簡單，除了因應屬性放置或移除植物外，其他指令都與妖精本身有關：讓妖精聽音樂、跟妖精說話、命名妖精、參考妖精能力值、對妖精使用道具或石版、看妖精卡、讓妖精睡覺或起床、引領妖精到某個特定地點。這些指令使用起來都很方便，但使用時要注意會有時間限制，即使用後要隔一段時間才能再用。有關妖精的培育，使用四種石版增加其能力值至為重要，但由於這樣會令妖精反感，所以不時要讓他們聽聽RELAX的音樂。會話方面不外乎「大家休息一會吧」、「來！加油呀！」等無聊對話，卻是不可缺少的一環。



■簿明界的環境夠多樣化了



■植物可以隨處放，垃圾不可隨處丟

■能放置的植物、設施極多樣化，連植物本身都有成長變化

■你睇小妖精幾悠閒~~



■每個劇本都有特殊的完成條件



■每位妖精都有二百多種動作，而且相當有趣，小心妖精們會打架呀。



文：神之黃昏

《街霸 ZERO 2》電腦上出現！

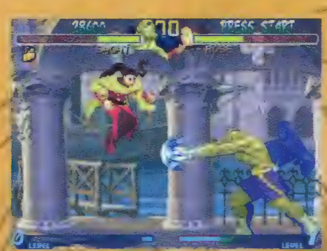
自幾個月前推出了《STREET FIGHTER ZERO》之後，其後作《STREET FIGHTER ZERO 2》亦相繼推出，雖然只有320×200的畫面，但系統移植度也非常高，除了隱藏背景和一些隱藏人物之外，當然少不了「二人合作模式」和「生存模式」啦！



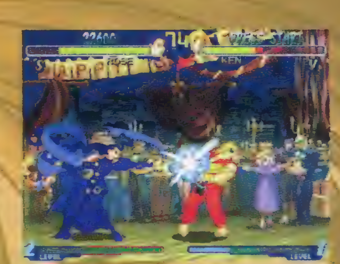
■ KEN 以神龍拳 K.O. 了 GUY！

不再是秘密的「真•豪鬼」

其中「真•豪鬼」的使用方法是在選人畫面中，把游標指在「豪鬼」上面，然後按著 JOYPAD 中的 select 鍵(Microsoft Sidewinder的 M 鍵），再按↓→↓←↓←↓→之後選人，而其他隱藏人物和隱藏模式的出現方法，今期 HYPER PC PLAYER（第三期）的「秘技之殿堂」自會揭曉，懇請各位密切留意。



■ SAGAT 以 TIGER CANNON 來迎擊空中的 ROSE



■ ROSE 的 SUPER COMBO「AURA SOUL SPARK」！



■豪鬼超必殺，天字瞬獄殺！



■真•豪鬼出場，好快就會收場。

BATTLE ZONE

製造商：Activision
遊戲類型：SLG
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：Windows 95（英文版）/ Pentium 120MHz / 120MB Hard Disk Space、16MB RAM
備註：支援 3DFX 圖型加速卡

By：聖者 Saint

人類史上最大的謊言

1950年代末期，一連串的隕石撞擊在地球上。美國和蘇聯的科學家們，都在隕石撞擊的殘留中找到一種來自外太空的金屬。此種金屬稱為 Bio-Metal（生化金屬）能令科學家們研製出一些利朗的武器，使得美蘇兩國想盡辦法為求取得更多的金屬。於是一連串搶先登陸月球的比賽便正式展開。而然，雙方為了爭奪這些生化金屬，另一場戰爭正於月球上爆發。

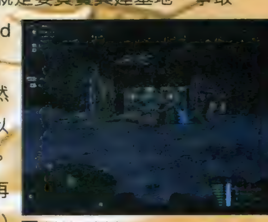


■ 攻擊敵方的砲台

■ 控制「車廠」建設

唔係 Action game 而係戰略 Game

記得於 80 年代，街機經典 Battle Zone 曾經是一隻很特出的 3-D 動作遊戲。但是今次在電腦上，它卻是一隻帶有戰略型式的動作 Game。玩者要從美國或蘇聯雙方選出一邊來擔任其司令官。而此司令官的責任就是要負責興建基地，爭取生化金屬，與及趕走入侵的敵人。就好似 Westwood 的《C&C》一樣，但特別的是玩者卻是自己身在戰場，一邊指揮著部隊，另一方面駕駛著戰車去作戰。若然戰車被擊落的話，玩者還會被彈射出來。到時您可以選擇步行回基地，又或者叫隊友趕過來接載您離開。甚至可以瞄準敵人的戰車駕駛者，用槍把他幹掉。再搶奪他的戰車！（嘉美尤我會永遠記住這個恥辱！！）



■ 新 Unit 誕生

3D 精細畫面

《Battle Zone》能夠支援 3D 圖型加速卡，其畫面之華麗度，絕對可以和《Mech Warrior 2》的3D版本相比，的確很「正」。另一方面，除了月球外，還有另外六個星球均是遊戲內的戰場。這些星球的地和山所使用的 Texture（素材）是 Activision 由美國太空總署—NASA 的記錄相片中取得。所以像真度更大大地提高了。



■ 地球呀！

後話

最後結論，《Battle Zone》這個遊戲就有如《C&C》加《Mech Warrior》般。戰略加上動作，雙方取得一個十分不俗的平衡。再加上美麗的畫面。是一隻絕對抵買的好 Game。



■ 選擇要使用的戰車

■ 和敵人的戰車作戰

精裝電腦狗仔隊

狗仔大隊長：量產型 PC 仁魂．改

限量版廉價訂購

如果大家有看第二期《Hyper PC Player》的話，都已經知道我們接受大家訂購一些電腦遊戲，而其中有兩隻是限量收藏版遊戲，分別是《F-15》以及《Ultima Collection》，當中的贈品絕對是珍貴豪華，例如《F-15》附送 11" X 4" 的 Full Arm F-15E 大海報一張，軍事用的中東區域航空圖等等，《Ultima Collection》則有精美水晶，VIP會員卡等等，而且香港只有300套《F-15》和500套《Ultima Collection》，我們便取得其中的 100 套和 200 套，大家不用怕很快訂滿這些數量，因為已和有關方面取得默契，如果訂單太多，就會減少出街貨量來提供給我們的讀者大人們，反而要注意的是，優惠期有限，不過下期《Hyper PC Player》仍然可以訂購的。

完成足球員的夢想

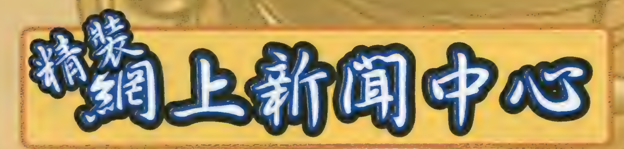
六月絕對是不能睡覺的日子，因為是世界盃的舉行，可能大家現在爭論誰勝誰負，而最近 EA Sport 宣佈將會推出《World Cup 98》，這遊戲採取全新引擎來開發，當然落齊所有進入決賽週的隊伍，以及十個舉行賽事的場地，由於是向 FIFA購買版權，所以球員也是採用真實名稱。再者，遊戲更有一個「World Cup Classic Mode」，大家可以重溫八場歷事性場事，以及十二隊經典球隊，預計5月 19 日推出。

微軟又有新手掣

最近 Microsoft 宣布將會推出全新手掣，這款名為「SideWinder Freestyle Pro」手掣的外形完全與舊版本不同，忍吋加大，按鈕重新排列，看來使玩者更容易操制，而且在其中間多了一個圓輪。再者，手掣附送的程式「SideWinder Game Device Software 3.0」，更可以讓大家在同一個遊戲中記錄不同的設定，數量多達近 100 個，預定的系統要求是 Pentium 90 MHz， 16 MB RAM， 15 MB 硬碟空間， DirectX 5.0 ，以及 Windows95 和日後的 Windows 98 。

場外消息

- 線上遊戲服務 Mplayer 剛推出由 Lyra 製作，第一身視點的 Internet RPG——《Underlight: City of Dreams》，首個月免費，跟後的月費是美金 14.95 元，詳情可到 www.mplayer.com 看看。
- LucasArts 證實《Star Wars: Rebellion》剛剛在星期一付運。
- Sierra 宣布遊戲《Earthsiege 3》已改名為《Starsiege》。
- 噢！Eidos正式宣布把《Tomb Raider》的電影版權授權給派拉蒙（Paramount）電影公司。



文：莫探員

網上發放色情照片的下場

日本新聞一則（其實應列入「國際新聞」），據悉最近一名日籍男子，在電腦網頁肆意發放色情照片及死屍照片共 41 大張，結果遭警方檢控，換來 21 個月牢獄生涯！而因發放的照片令人非常作嘔，更被判即時入監。香港又如何呢？雖然互聯網供應商（ISP）協會已於上年 10 月下旬頒布業務守則，但守則是由會員以自願性質遵守，效用似乎就不大了。況且事實上，每天無數網頁百花齊放，要管制談可容易？唯有請各位好此道者收斂一下，始終網絡是個標榜自由的地方，切勿過份濫用。（莫探員）

《三國志 VI》中文 WINDOWS 95 玩唔到？

相信不少 game 迷，早已因《三國志 VI》的推出而廢寢忘餐，在新聞組亦成了不少討論話題。可惜卻有另一班人卻為此而煩惱不已，那就是沒有日文 WINDOWS 95 的一群了。因為在安裝過程中，遊戲會check到玩者所使用的WINDOWS，不是日文的話遊戲就會自行洗掉，非常棘手。不過已經有人在網上提供了解決方法，只須在安裝過程中出現「追加失敗」的對話盒時，用檔案總管將 KOEI 的名字更改，就可解決上述難題。至於其他疑難的解決方法，大家亦會在不同的媒介及新聞組發現上得到，對《三國志 VI》有興趣的朋友不妨留意一下。（莫探員）





《X-FILES》大結局

大家仍有收看《X-FILES》嗎？覺得今集的大結局如何？在「hk.general」就有《X-FILES》迷討論得熱熱鬧鬧了。有人話不明白，莫霍斯自殺，郭丹娜生 Cancer，莫非以後就沒有《X-FILES》看麼？於是有人就開始預告以後劇情：莫探員冇自殺，郭探員 Cancer 用晶片醫好，但 CancerMan 會中槍生死未卜；另外 CancerMan 應該會係莫霍斯的生父，而莫霍斯更發現好多事情都是假的，還告訴郭丹娜不要信太多；外星人殺手亦會再度出現……大家可以到「http://www.thex-files.com/」尋找真相，總之真正大結局仍未出現！（莫探員）



今次的主題是……

機動戰士高達(下)

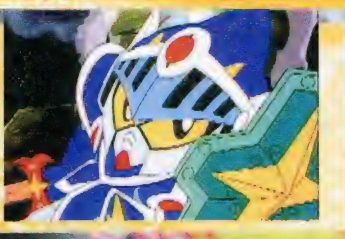
TEXT：機動戰士（MS）

在上兩期已為大家介紹過正常比例的《高達》動畫，大家覺得怎樣呢？而餘下的就只有SD版的動畫未曾介紹。事實上有關SD版《高達》的動畫並不多，合共只有五輯，分別是《SD GUNDAM》、《SD騎士GUNDAM物語之拉古羅亞的勇士》、《SD騎士GUNDAM物語之阿魯卡斯騎士團》、《SD戰國傳》和《SD GUNDAM緊急出擊》，其實這些都未曾在香港播映過，不過它們都可靠影碟或錄影帶等媒介看到的。

動畫版

《SD騎士GUNDAM物語之拉古羅亞的勇士》

故事簡介： 這是漫畫《SD騎士GUNDAM物語》的頭三集的故事，一天自護軍攻打拉古羅亞國，此時傳說的騎士高達出現，於是他就肩負起衛護世界和平的責任與自護軍戰鬥。

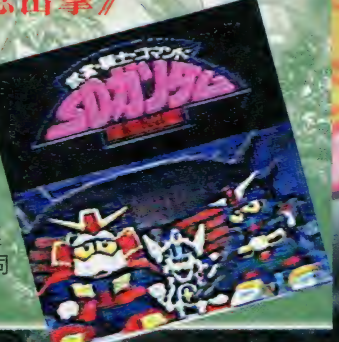


《SD GUNDAM》

故事簡介： 基本上是沒有故事的一個短編劇集，主要是環繞着宇宙編的《高達》作為題材，在角色方面不單跟足原著，而且造型可愛，至於故事方面則滑稽搞笑，這比較適合於年紀較小的人看。

《SD GUNDAM緊急出擊》

故事簡介： 這可說是最經典之作，因為主角由三個不同世界的高達組成，分別是《SD戰國傳》、《SD騎士GUNDAM物語》和《SD COMMAND GUNDAM G-ARMS》，故事方面在第四世界裏發生大戰，結果召喚三個來自不同世界的高達來拯救第四世界。



《SD戰國傳～最終空城之章～》

故事簡介： 這是唯一的戰國編的動畫，故事說到頑駄無軍（即高達）和自護軍因土地問題而發起戰爭，只要其中一方取得「最終空城」，就可成為全世界的統治者，由於並沒有跟足原著，所以比較令人失望。



如何知道更多《SD高達》的故事？

除了在動畫之外，《SD高達》可以在漫畫中看到，其實《SD高達》的故事主要在漫畫中連載，動畫則比較少。而在香港亦有已受權的中文版漫畫出售，想知道更多《SD高達》故事的話，不妨買來看看。

《SD騎士GUNDAM物語之阿魯卡斯騎士團》

故事簡介： 這可說是《拉古羅亞的勇士》的續編，故事方面說到自護軍的撒旦高達復活，而且真正的敵人出現，主角騎士高達連同阿魯卡斯騎士團一起與自護軍對抗，誓要奪回和平。





仲有甚麼遊戲？

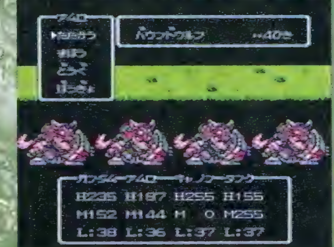
在上兩期已為大家介紹了正常比例和SD戰棋類的遊戲，而最後將會就介紹餘下的SD非戰棋類遊戲，在非戰棋類遊戲中，有不少故事是原創或以漫畫作題材的遊戲，內容比較精彩和豐富。

《SD GUNDAM 外傳》

FC／ BANDAI／ 90年8月11日／ RPG／ 6800日圓／ 1P

這是GUNDAM眾多遊戲中的首隻RPG遊戲，以漫畫的《SD騎士GUNDAM物語》作為題材，故事方面就由拉古羅亞的勇士開始直至傳說之巨人為止，至於角色不論是敵我方都跟足原著，而遊戲操作與玩法則有如一般RPG。



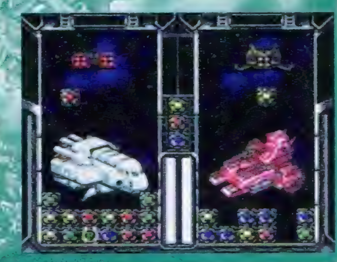


《SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE》

SFC／ BANDAI／ 96年1月26日／ PUZ／ 8800日圓／ 2P

它是《高達》遊戲系列中唯一的PUZ，其玩法是以四種不同顏色的方塊，以不同的組合和配搭來作出各種行動，例如是攻擊、防禦、回復和生產，只得將對方的能源BAR扣至零就可取得勝利，真的要眼明手快。





《SD COMMAND GUNDAM G-ARMS》

GB／ BANDAI／ 91年5月18日／ ACT／ 3500日圓／ 2P

這是GB中唯一的GUNDAM動作遊戲，以SD元祖[illegible]「GUNDAM G-ARMS」作藍本，[illegible]門，[illegible]G-ARMS的隊友們[illegible]，難度屬一般。





《SD GUNDAM OVER GALAXIAN》

PS／ BANDAI／ 96年6月28日／ STG／ 4800日圓／ 1P

這是眾多《高達》遊戲之中唯一的射擊遊戲，玩法有如[illegible]一般，不過有三種不同的模式供玩者選擇，分別是GUNDAM STORY、G CHANGER STORY和GALAXIAN REMIX，其中的G CHANGER STORY裏的高達全是原創的（但是出過模型），這[illegible]比較特[illegible]。





《SD 機動戰士 GUNDAM V 作戰始動》

SFC／ BANDAI／ 92年9月12日／ ACT／ 7800日圓／ 2P

這是以《機動戰士高達》作為題材的遊戲，採用橫向動作來進行，玩者[illegible]RX-78-2[illegible]，還可[illegible]RX-78-2[illegible]武器[illegible]。





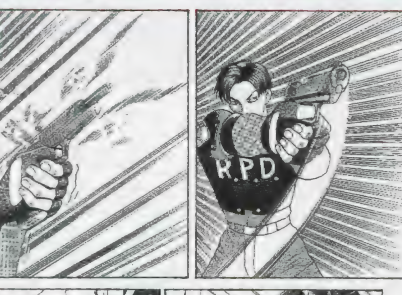
《高達》系列的遊戲推出年表（SD 非戰棋類）

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
11-8-1990	SD GUNDAM 外傳	RPG	FC	6800 日圓
6-10-1990	SD GUNDAM 外傳～拉古羅亞物語～	RPG	GB	3800 日圓
18-5-1991	SD COMMAND GUNDAM G-ARMS	ACT	GB	3500 日圓
12-10-1991	騎士 GUNDAM 物語 2	RPG	FC	8200 日圓
21-12-1991	SD GUNDAM 外傳騎士 GUNDAM 物語	RPG	SFC	9500 日圓
12-9-1992	SD 機動戰士 GUNDAM V 作戰始動	ACT	SFC	7800 日圓
23-10-1992	騎士 GUNDAM 物語 3	RPG	FC	7800 日圓
18-12-1992	SD GUNDAM 外傳 2 圓桌騎士	RPG	SFC	9500 日圓
23-9-1993	SD 機動戰士 GUNDAM 2	ACT	SFC	8800 日圓
9-9-1994	新 SD GUNDAM 外傳騎士 GUNDAM 物語	RPG	GB	3980 日圓
26-1-1996	SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE	PUZ	SFC	8800 日圓
28-6-1996	SD GUNDAM OVER GALAXIAN	STG	PS	4800 日圓

註：以上年表只供家用機使用

優秀作品：









姓名：葉雄
年齡：？
性別：男

教主話：這份漫畫作品寄來好一段日子，因為版面關係，令到它一直未能刊登，實在罪過。哈，這份作品的水準是不用懷疑的，這不論是在畫功及創意方面。不過，吃喪屍狗小心會中喪毒呀，為了一時貪吃變成喪屍就不值了。所以在吃之前可以用生糯米將其消毒，那就可以放心大快朵耳啦。（教主是看《殭屍道長》學的）

GAME 畫廊

姓名：蒼羽
年齡：17
性別：女

佳作：

教主話：如果沒有猜錯的話，這是由木顏色再加水而畫的，整體上水份控制得非常好。（除了LILITH的右肩）而且17歲就有這樣的功力，利害利害。而且MORRIGAN的妖魅眼神再配上LILITH天真俏臉，成了一個強烈對比。



姓名：黃淑瓊
年齡：14
性別：女

佳作：

教主話：WELL，一個笑得很可愛真宮寺櫻，不過用色好像DIRTY了點啊。然而勝在夠大膽，肯嘗試。但眼睛可說是靈魂之窗，可以花點功夫啊。

GAME 畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

教主又再攪攪震！！「編輯TOUCH！！」

上期本教主開了一個叫「編輯TOUCH！」的項目，希望各方教友利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、（寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？）小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦＿＿＿！（聲嘶力竭地……）

教主又再攪屎棍！！

今次是？！

教主決定舉辦一個名為「地底斜釘抵死過癮迷你照片設計比賽」。（好長，我想了很久才弄出來的）各信眾可以將那些你認為有趣的迷你照片（即是貼紙機或GAME BOY那POCKET CAMERA弄出來的照片）寄來本教壇。（即係《遊戲誌》編輯部囉）切記要連同個人資料呀。（可參考「GAME畫廊」之參加辦法）而信封面註明「參加地底斜釘抵死過癮迷你照片設計比賽」。（少一個字都唔得！）截止日期是4月14日，而本教主會於73期公佈結果。

（喂，咁有冇獎金㗎？！）（有！）

無責任讀者擂台

某位機迷的打機史

致教主大人：

各位好。老實講，本人大大話話都睇咗《遊戲誌》都差唔多有五十期，亦睇五十期嘅「懊惱GAME你教」。但係就從未見過有人寫下自己嘅「打機史」。須知「打機史」乃自己喺打機上面遇到嘅任何事情（當中包括點解會開始打機，第一次打機嘅感覺，仲有打機個陣遇到嘅趣事等），當中嘅喜怒哀樂絕對唔係講笑（相信各位編輯會認同），所以本人身先士卒，冒住俾人話：「有冇搞錯？喺擂台上面寫自傳？呃錢呀！？」之險，寫下自己嘅「打機史」。

本人嘅「打機史」可以分為「街機篇」同埋「家庭遊戲篇」。先講下街機吧。話說當本人仲係豆釘個陣，通常都會跟住老竇走去旺角買書。當佢走咗入去後，本人通常都會走去街尾嘅一間機舖度睇人打機。由於大門口寫住「未到十六歲的青年不准進入」嘅標貼（據本人記憶，當時好似尚未禁止喺公共場所內吸煙。教主大人係咪？），再加上裏面「黑痲痲」，所以真係唔敢入去。不過由於大門大開，所以可以睇到嘅情形。當時本人發現咗一部街機。睇過片段後同埋睇人打過之後，就同自己講：「我大個之後一定要打嗰隻GAME 。」嗰隻GAME就係CAPCOM繼《街頭霸王》1代之後非常出名嘅ACTION GAME－《FINAL FIGHT》。

冇幾耐，本人發現一個絕對俾小孩進入嘅機舖（光線充足，部份小孩更有家長陪同下進入），所以本人就毫無顧忌地打（可能有人會問阿爸阿媽會俾打嗎？俾！事關本人要問佢地攞錢先至打得，冇錢點打呀？）。開頭打嘅都係賽車GAME （後尾知道嗰隻GAME係NAMCO出嘅），不過自從有一次見到嗰隻GAME後，差唔多次次去親都係打嗰隻。

嗰隻GAME並唔係《FINAL FIGHT》，不過玩法極之近似。嗰隻GAME有四個人選擇，第一個有啲似《FINAL FIGHT》裏面嘅CODY；第二個乃黑鬼一名，著住金黃色長褲；第三個好似係有帶頭巾；第四個就已經唔記得。操作方法同《FINAL FIGHT》幾乎一樣，一個掣係攻擊，另一個係跳躍連攻擊（黑鬼係用頭撞過去）。至於必殺技乃兩個掣一齊撳。本人除咗記得黑鬼係「冇氣勢嘅鬥氣風暴」之外，就乜都唔記得。呢隻GAME嘅故事都係嗰啲英雄救美，一共有五關。第一關同最後一關嘅大佬基本上係一樣；第二關嘅好似有插住流星鎚；第三關係十幾個揸劍忍者，一段攻擊係好難打中佢，要撳住另一個掣先至得；第四關係個超級大肥佬。而道具方面，其中有個類似滅火筒嘅東西，只要帶住佢然後出必殺技，中者必死（包括大佬）。本人試過用黑鬼俾十幾人圍攻，但係必殺技一出，全場訓低，分數全部俾本人攞晒……好嘞。請問教主大人到嗰隻GAME叫乜？（唔係本人要考閣下，而係本人真係唔知，唔係講笑！）（教主按：真係考起，不過最似應該係SNK嘅《BURING FIGHT》。）

後尾因為嗰部機有壞掣，所以越嚟越少玩。而係壞掣後冇耐，《街霸II》得三個掣可以用（唔係另外三個掣壞咗，而係部機根本就冇咗三個掣），不過仍然都有十幾人圍觀，仲出現預先入錢嘅情況。本人當時亦有預先入錢，不過試過有幾次都係「食錢」嘅。當然本人亦有玩過。不過本人當時乃新玩者，而對手乃已經贏咗十幾場嘅高手，自然只有慘敗嘅份兒。順帶一提，當時係有「讓ROUND」同埋「暈咗唔准打」嘅規距。家陣嘛……（教主按：家陣咪正常番啲囉，既然要「讓ROUND」，咁開發者造3 ROUND出嚟做乜？！）

《街霸》熱潮掀起後，本人當時嘅同學（嗰陣仲係小學）有部份帶咗唔少關於街霸嘅書番學校。本人都係咁「柬」睇咗幾本。之後一個成績比本人差好多嘅同學問本人：「知唔知道PERFECT呢個字點解？」當時本人只有啞口無言。之後佢就好有信心咁講：「PERFECT係解作完美的；無缺的」。至此本人可以唔使經過大腦就知道呢個字點解。打機無益？未必！（教主按：打機學英文？！）

之後嗰間機舖拆咗，本人去打街機嘅次數亦少咗好多。雖然喺個別途徑玩過各種《街霸》改版，但係都俾唔到本人刺激，直到本人迷上咗玩《地通拿》。玩哩隻GAME嘅理由其實有少少荒謬，就係本人無意中見到有女仔玩哩隻GAME玩得出神入化，年青人好勝心態立即出現，立刻加強鍛練。家陣三條跑道本人已經滾瓜爛熟，自信就算有個絕頂高手比本人更厲害，都唔會慢過佢超過三秒。（教主按：賽車GAME三秒已經是一條街的距離啦）

當本人可以正正式式進入機舖嗰陣，都已經出咗《拳皇96》。本人「挑」機對手超過七千巴仙係八神庵同埋CLARK。好奇怪，佢地打倒本人嘅方法幾乎個個一樣，唔係屑完風接葵花，就係迴避後一個投擲。而且係對同一個對手面前用數次。佢地根本已經唔係喺度娛樂自己，淨係想贏而已。所以重施故技對佢嚟講冇乜嘢，本人就打得好冇癮，而哩個情況繼續喺《拳皇97》出現。唉……（教主按：對手不停用同一招攻

你都中，為何不想下破解之法呢？不要唉啦）

由於一發不可收拾，所以暫時到此為止。希望得到教主大人垂青而有幸地被刊登出來吧！

成天
3/1/98
11：20P.M.



教主話：

其實這麼多期「讀者擂台」，來來去去都是説甚麼「這隻GAME怎樣好玩；哪隻遊戲怎樣沒趣。」説真的，很悶呀。有時有刊登一下這些信也蠻有趣啊。其實諸位讀者也可以寫這些評論遊戲以外的文章來，一來可以滿足一下大家的發表慾；二來又可令「GAME你教」更多東西看。

對《超級機械人大戰 F 完結編》的期望

相信大家十分期待在四月推出的《超級機械人大戰F完結編》吧，在下有幾個希望能在「完結編」或以後機械人大戰中實現。

第一：我希望阿翔的翼霸裝甲值和強化部件數量提升，因在前作翼霸給人感覺是迴避力和裝甲兼備的。現在迴避力是有了，但裝甲的強度不夠，在後期會有被一擊即毀的危機存在。

第二：設定EVA「暴走」的條件。（例如打使徒時才可「暴走」）因我有一些朋友一遇到強敵便「暴走」，令他們養成靠「暴走」來過版的習慣，完全失去戰略意義。

第三：希望戰鬥畫面生動點，不知大家有否留意G高達用激光劍時沒有把劍握緊；「拖魯基斯」開槍時，槍嘴明明指着斜下但射出卻是向前。另外迴避時應作出不同的姿勢，（教主按：《K.O.F.》？！）因為我覺得迴避時候像移開木頭似的，完全沒有機械人的動感，不如乾脆的叫《超級木頭人大戰》吧。

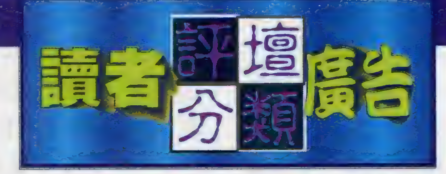
第四：加入倦態畫面。例如機體受損到百分之七十時會有些地方破爛，因為無可能機械人在將「死」時還十分新淨。

熊鬼上
2-3-98



教主話：

《超級機械人大戰F完結編》又快將推出，阿熊鬼希望實現的東西不知有多少會成真。（我看就……沒有太多）不過此君所例出來的論句的確可圈可點，絕對值得BANPRESTO參考。



《FF7》這隻名作RPG GAME，相信大部份機迷都玩過，而玩過這隻GAME的人一定會非常喜歡這隻GAME，本人也不例外。本人玩過日版《FF7》和美版《FF7》，日版《FF7》方面，本人花了三十多個小時便打爆了，便有很多寶物沒有得手，至於美版《FF7》方面，本人花了特別多時間把所有最強的東西拿到手，包括LV4 LIMIT技、最秘密武器、金色陸行鳥，三粒MASTER MATERIA等，只是欠一招敵之技，四個人物未到LV99和兩隻追加WEAPON未打敗。那兩隻追加WEAPON實在太強，用了所有最強絕技也不能把他們打敗。

在培育陸行鳥方面，本人幾經辛苦才能培育得全能陸行鳥。至於要拿得三粒MASTER MATERIA更是辛苦，要把所有不同MATERIA升至MASTER級才能得到。所以，這隻GAME的趣味性和耐玩程度可算是頂級了！

評分：10分
讀者一輝上



教主話：

嘩，10分啊，很高分呀。的確，《FF 7》中有很多遊戲元素可供玩者慢慢磨，用時間去換取寶貴的道具。不過，花了這麼多時間去換取一些「根本不存在的東西」或者那份「完美的滿足感」，值不值得就見人見志了。



遊戲機中心治安之我見

還記得拙者年幼時，由於母親工作地點位於深水埗區，所以在課餘時往母親工作之處幫手之餘，閒時亦不忘祟往後街的機鋪打機，雖然當年該處的治安環境並不佳，而且機體亦較為簡陋，可是對於拙者而言，已是個不錯的地方。至昇讀中學以後，拙者仍不時與同學三五成群大伙兒的往機鋪打機，如尖沙咀的「金星」，深水埗的「ROCKY」、「超聲」，葵芳的「文娛」、「霹靂」，荃灣的「668」等也曾留下過不少足跡。

在普通人和家長們的眼中，機鋪是一處龍蛇混雜、罪惡的溫床，更是黑社會份子、無業青年和壞學生聚雜的三不管地方，遑論甚麼治安可言？雖然拙者不感完全否定，但確信遊戲機中心內實存害群之馬，而當中亦令拙者留下不少汗顏的回憶。

記得有次獨個兒在荃灣某機鋪打機時，剛巧遇上一班青年以威嚇和武力的手段來取得金錢，對於當時仍生得個子矮小的拙者而言，亦曾遭受其害。雖然拙者也有表示自己的不滿及反抗，但換來的只是痛嘔和傷痕，這次令拙者深深感受到於機鋪內一直存在但我並不在意的危險性。

從上述的事件中，過往的遊戲機中心，的而且確是混雜的地方，又或許現在已拙者長大了，根本不能像年幼時所看見機鋪的陰暗面，但有一點拙者感相信，由於近年來機鋪的轉營，令現在的遊戲機中心比起以往已有很大的改進，不論格局、裝修、機體各方面，都盡量迎合大眾化的需求，保安亦不再由找贖處的伯伯負責，交由高大威猛的保安員擔任，務求讓一家大細也能安處地在遊戲機中心內娛樂，是以往與現在遊戲機中心的最大改變。(KOTARO)

一直以來，電子遊戲機中心給予人們的形象總是「壞份子聚集場所」或「罪惡瘟藏地」這種負面的想法，假如你在學校對師長們說放學後到遊戲機中心打機，那不消說老師們必定會將你捉去問話。為甚麼呢？

記起筆者還很年少時，已有到遊戲機中心玩樂的經驗了，那時在俗稱的「兒童場」接觸到的《SON SON》、《EXED EXES》和《GRADIUS》等，感覺簡直無法用筆墨來形容，實在太精采的了。不過，當時的確有些惡少混球(教主按：是否指「混蛋」呀，福田兄)待在遊戲機中心，專注找毫無還擊之力的小童索零錢，真是可惡，結果口袋裏僅餘的一元半塊也被敲詐掉。因為這個緣故，我有好幾年絕少踏進遊戲機中心耍樂，免得再被那些惡棍欺凌。(教主按：即是你給欺凌過啦？)

不久之後，我已能到「成人場」去玩當時最流行的格鬥遊戲，現在仍記得很清楚《街霸II》是如何受歡迎的——一間遊戲機中心內竟然有超過九成的主機為《街霸II》！真是誇張得緊要。那時經常到葵興的孖3、荃灣的文娛與及金星等地方玩，店鋪表面上並沒有甚麼不妥，但骨子裏卻是另一回事，除了經常會有警察來查牌外，黑份子打鬥已是屢見不鮮，老練機迷固然有心理準備作應變。各位如果記性好的話，應該會知道在旺角有一間名為靈機的老牌遊戲機中心(現在為變成CYBER CITY)，那兒有三件事最令人津津樂道的，分別是超乎想像的低溫空調、永不消散的煙燻與及猶如的士高的黑暗角落，它們都是令一般遊樂人士不太願意進入該店的主因。

近三四年，有關當局對遊戲機中心的續牌制度處理得相當嚴緊，一般較細規模或紀錄不良的店鋪太多都不被續牌。另一方面，非機迷及女孩子們這類極具潛力的客戶對在日本大行其道的體感遊戲和獎品機相當着迷，因此偌大光明的大規模遊戲便應運而生。店內機體的排列井井有條，四處光線充足，工作人員禮貌招待，新遊戲供應充足，加上保安人員維持秩序，令以往形象差極的遊戲機中心變成遊樂場一樣，眼見女孩子們歡喜若狂地玩騎馬機和照相俱樂部，感覺上和日本的遊戲機中心沒有兩樣。

雖然目前已陸續有遊戲機中心轉營，變成適合不同階層人士遊玩的消遣地點，不過有一件事是不容否定的，那就是遊戲每局的收費已越來越貴，看來這就是把遊戲機中心潔淨化的代價。縱使如此，只要保持不斷有新遊戲推出，相信這一代的玩家是不會太過計較的。(FUKUDA)

「遊戲機中心的黑暗年代」過去了嗎？

用這個名詞來形容是否過份了一點呢？各位不妨聽聽以下的真實個案……

個案一：話說在《街霸II》盛行的年代，少尉和友人在考完試之後便到某機鋪遊玩，在友人挑機戰勝某君之後，某君不服氣反覆挑戰不果，先是惡言相向，再輸一局之後更向友人臉部施以一記「橫鞭鎚」(「軍佬」那招……友人坐在2P位，很「就」手的，不過各位千萬別試……)後施施然離去……

個案二：這次是少尉事後回想起才懂得「驚」的一次，話說少尉當時為了玩在香港「買少見少」的《WORLD HEROS PERFECT》而特地跑到旺角(又是……)某「大型地下機鋪」的「深處」，在那裏正當少尉玩得興高采烈之時，身後突然傳來爭執之聲，初時少尉只以為是朋友間吵嘴而沒有理會，但當一切歸於沈靜之後，少尉回頭一看只見一個倒在血泊中的可憐傢伙……。

在今天，雖然嚴禁吸煙仍是有名無實居多，但在一般保安上與昔日已不可同日而語，(最令人印象深刻的還是那些制服整齊的「羅蘭度叔叔」……)在光猛寬敞的環境下，以往「機鋪」的「陰暗」與「罪惡溫床」的形象早已一掃而空，而且經營方式與「客路」的改變，不但令其中的遊戲種類變得更多元化，而且一些以往被認為不可能在香港出現的大型特殊機體，也隨着新世代大型遊戲機中心的出現而不再是遙不可及的期盼。但願隨着時代的轉變，以往由於保安(治安？)問題所引發出的問題將永遠成為歷史塵跡……(by HAJIME少尉)



黑手四月心水

靚仔幕後黑手：

小妹第一次來信，望您能刊登出來。

1)《創造職業足球2》有冇乜野無限金錢或增加金錢嘅秘技呢？
2) SATURN幾時出新機？而家D GAME玩唔玩到？
3) 您地每期介紹嘅新GAME，並唔係每一隻GAME都有評分，可唔可以盡量每一隻GAME都有個評分？比較低分嘅GAME可以唔駛有評語，等我地知道隻GAME大概好唔好玩，唔需要嘥錢買隻廢GAME返去您嘅得我講得啱唔啱先？
4) 有乜野新GAME好玩嘅PS，SS都得。

美娟上

美娟：

1)《創造職業足球2》暫時沒有無限金錢或增加金錢的秘技
2) SEGA的新機DURAL（暫稱）發售日期暫時未定，看來要等5月舉行的E3才會有進一步的消息了。
3) 我們寫GAME評時雖會為遊戲定一個分數，但並不想帶給讀者「這遊戲不值一玩！」的主觀感。因此才會找兩位編輯寫數十字的評語，好讓讀者了解到遊戲的優劣之處，再自行決定購買那款遊戲。
4) 看來你是SATURN機主，SATURN在4月的勁GAME有《SAKURA大戰2》(AVG)、《機動戰士高達 基利之野望》(戰爭SLG)；PlayStation方面，經已推出的凝望騎士(育成SLG)、REBUS(RPG)都是我心水之選。

幕後黑手上

阿呆燒螞蟻

電視遊戲信箱：

有豐富知識的幕後黑手先生你好，小弟的文字表達能力很差，有甚麼錯字或用詞不適當請幫我改改。

1) PS的《BIO HAZARD 2》是不是有神秘角色，是怎樣使用的？
2) PS《豬仔B阿呆症候群》中的燒螞蟻遊戲裡無論你多少次也是玩不完的是嗎？
3) SS的《創造職業球會2》我玩了五十一年還可玩下去，令我放棄了到底幾時爆機？
4) 育成球會的遊戲都出了幾隻例如足球、棒球，將來會不會出籃球的育成遊戲？
5) 除了太空也入樽外有沒有屬於米高佐敦的GAME？
6) PS有甚麼必買之作？
7) SS有甚麼必買之作？

祝：貴刊銷量永遠NO.1，GAME PLAYERS獨霸世界市場

公牛隊的超級球迷上

公牛隊的超級球迷：

1) 由於本刊要配合CAPCOM的進度要求，《BH2》的秘技要到下期才會刊出，請留意下期GPM吧！
2)《豬仔B阿呆症候群》中的燒螞蟻遊戲只是求開心的MINI GAME，玩多久看你喜歡！
3)《球會2》是可以玩幾百年的！
4) 如指遊戲機未有聽聞，但PC電腦好像推出了不少育成球會遊戲，如英國甲組、美國籃球(但不是正式NBA)等。
5) 印象中沒有，可能因為米高佐敦的肖像使用費十分之高昂吧。
6) 只選一些PS機獨有的遊戲，個人覺得《FF VII》(可選International版)、《女神異聞錄》、《ARC THE LAD 系列》是不可錯過的名作。
7) 也選SS獨有遊戲吧！《創造職業球會系列》、《GRANDIA》、《櫻大戰系列》不容錯過。

幕後黑手上

機械人大戰S秘技

幕後黑手先生：

你好？本人是第一次寫信來的，我前一個月買了一部PS機，但是我對PS機的認識太淺了，所想請教一下PS機的問題和一些秘技。

1) PS機和PS的記憶咭的盒是不是一定是藍邊才是原裝正版的。
2) 為什麼市面上的PS機有這麼多不同的機，例如有紅邊，綠邊和藍邊的盒。
3) PS機是不是一定要改機才可以玩翻版碟？
4) 超級機械人大戰S有沒有秘技？(PS)
5) CHOROQ 3有沒有秘技呢？有請告訴我。
6) BOKANDESUYO有沒有無限隻的秘技？
7) GUNDAM THE BATTLE MASTER 2怎樣使四大隱藏機體的呢？
8) 現在PS會不會再推出像街頭霸王II X類的方塊？有的話會在幾時出？

誠意祝貴公司的GAME書銷量上升

機迷鋒上

鋒：

1) 由於SONY已不再使用啡黃色紙盒的舊版包裝，可選購紅藍邊黑色彩盒的SAVE卡(上面印有PS主機一角)、或者彩色紙背包膠的版本(亦印有PS主機)。此外，你亦可購買「季節限定」(如冬季限定)彩版SAVE卡。
2) SONY於不同地區、不同時段出售的PS都會不同顏色的盒邊。
3) 問些犯法的事幹嗎？玩正版！
4) (A)姬絲加入：主角為REAL系，玩第30話「火星接觸」時，以亞寶到左至右8格、由上至下6格的位置可說得姬絲加入，將她調離機體「積根」更可得到新機乍特・德卡。
(B)取得雪霸：在「大將軍加靈達」一版以座間翔移動至左至右2格、由下至上1格的位置可與妖精談話，兩回合內不要移動，完場後即可得到新妖精同伴和新機雪霸。
5) 有許多隱藏商店，但很難以純文字寫出來。
6) 對不起！不知道有此秘技。
7) 此遊戲有七部隱藏機體，請看今期秘技工場。
8) 暫時沒有霸王方魂II X的續作，3、4月PS都沒有新方魂GAME。

幕後黑手上

特別版主機

幕後黑手：

本人有一些問題，所以拜託你了。

1) 請問近期最新的黑色半透明和金、銀、銅色的SEGA SATURN還有PLAY STATION黑色和藍色的機種，在香港可否買到？在遊戲尊賣店可不可訂以上的特別機種？
2) 請問《夢幻模擬戰DRAMATIC EDITION》是否和SEGA SATURN的《夢幻模擬戰I、II》一樣？《夢幻模擬戰DRAMATIC EDITION》有沒有選答案和隱藏版、隱藏武器、好感度。如有的話會出攻略嗎？
3) 請問SEGA SATURN《夢幻模擬戰DRAMATIC EDITION》有沒有限定版和普通版的分別，因為我去過信和、好景、TRENDY、ZONE潮流特區、東方188都指見到單碟款的普通版，而《GAME PLAYERS》在第70期看到《夢幻D .E.》寫CD－ROM X2，那究竟《夢幻D .E.》1隻CD定兩隻CD？

祝《GAME PLAYERS》銷量上升

忠誠讀者卓郎君上

卓郎君：

1) 黑色半透明版SS是最新的特別發售版，極有能有貨到港。金色很可能是日本方面的抽獎獎品，買入可能性不

大。至於銀、銅色的則未有聽聞。PS方面黑色和藍色機種都不是出售用的機體，不可能買到。
2)《夢幻模擬戰DRAMATIC EDITION》是《夢幻模擬戰I、II》的強化版。新增了新版圖和路線。有否秘技則要遲些才知道，到時秘技工場將會刊出。
3)《夢幻模擬戰DRAMATIC EDITION》是一隻單CD遊戲，特別版附送的是一隻日文劇場版音樂CD，特此更正。

幕後黑手上

少年立志做聲優

幕後黑手先生：

各位好！小弟第一次來信，有幾條問請教先生。希望先生能夠盡快解答，因小弟今年四月便要去日本留學，已經時日無多了，想臨別前知道答案。

1)《SENTIMENTAL GRAFFITI》負責畫人物那個甲斐智久係男定係女。另外，此GAME在香港是否不受歡迎呢？
2)《創造職業球會2》有時有一兩個球員會不滿其他球員，雖然在69期時曾教過移籍人的方法。但有時四件一齊就很難找出搞事那人，希望能有個較簡單的方法。(不要說四個一齊抄)
3) 本人打算在日本留學完後做聲優，但不知道日本人會否請外地人做，以及做聲優到底雖要具備那些條件？
4) 本人早前在書店裡看見一些漫畫書，如太空戰士7，第四次超級機械人戰，櫻大戰及新超級機械人大戰等等。想知道是不是假的。
5) 日本有否遊戲誌賣，如果無，能否郵購呢？

很抱歉，小弟字體很差，望先生見諒。祝遊戲誌銷量有增無減，各人身體健康。

將會去日本學的小朋友上

將會去日本學的小朋友

1) 負責《SENTIMENTAL GRAFFITI》人物插畫的甲斐智久老師是男性。這遊戲無論在日本或香港到是「紅女不紅GAME」的。
2) 可先SAVE進度，然後將其中一個可疑人物解僱，如不是他就RESET再試，必定可找出誰是兇手！
3)(多謝山寺良牙代答)會不會請外地人做這回事，由於以前沒有同類案例所以不太清楚，只知道不可期望過高。

做聲優最低的條件，當然是要懂得流利日語，最好擁有日本語能力試一至二級程度；另外亦要懂得發出多種聲線，方便飾演細路到老人的聲線；第三樣最重要的是要付屬於某些production或藝能製作公司，除非你有超強的實力，否則沒有付屬於任何藝能製作公司的人，要找演出機會是極度難的。

4) 如果你是在日本書店看到的，而書背只有日本售價，相信是一些日本方面推出的同人誌。這些書一般都沒有正式授權中文版，現時在香港出售的大部份是翻修書。
5) 在日本沒有GPM出售，當你取得正式地址時，可寄信來GPM作海外郵購，又可託你家人或朋友在港寄給你。

幕後黑手上

夢幻模擬戰問題

幕後黑手先生：

本人一向也很支持《GAME PLAYERS》的，自11期開始期期都這是小弟第一次來信，就《夢幻模擬戰3》有一些小問題請教黑手大人，希望大人不嫌這話題太舊為我解答：

1)《夢幻模擬戰3》裡各女角的好感度是否真的以數字形式代表(遊戲本身以+1、-1代表好感度的增減)？
2) 接上題，是否女角的好感度到10或以上就可表白成功？
3) 遊戲誌推出的《遊戲誌次世代年鑑》97年版，《夢幻模擬戰3》選擇劇本的秘技除可以助升Level外，可否升女角的好感度？(如同一版有兩條升好感度的問題，會否升兩次好感度)
4) SFC的《魔裝機神》為何不在SS、PS上推出？
5) SFC的《我的女神》為何音訊全無？

祝《GAME PLAYERS》的銷量NO.1！

忠誠讀者日日野上

日日野：

1) 遊戲中沒有正式表示好感度的選項，攻略內文的寫法是幫助讀者了解好感度的增減而已。
2) 每個女孩的成功指數都有分別，但照攻略中的方法盡量做正確的事應該便可成功。
3) 你指不斷玩有好感度問題的版嗎？這個真的未試過啊！
4) 未有將《魔裝機神》移植至其他機種的消息，但相信機會不大。
5) 此遊戲在日本GAME書的時間表仍然榜上有名，但依舊發售日未定。相信推出無期。

幕後黑手上

咪叫我BOSS

BOSS：

1) 在超級機械人大戰F中，有些敵人咪有兩件強化配件。有些有90%機會出現，有些只有10所機會，請問在那一版出現？又是那個大佬呢？請登出來吧！因為你們在攻略中沒有全部刊出啊！求求你吧！
2) 同上，請問還有甚麼秘技？
3) 同上GAME，在打倒敵人時所取得的經驗值，是自己的經驗值還是敵人的經驗值？(即是在攻略中的人物表中)
4) 請問會否刊出《MARICA》的攻略？
5) 可否刊出《戰陣三國志V》的攻略？
6) 在你們舉辦的抽獎中，得獎者可否在其他地方取得獎品？因為有些獎品不值錢，但又想取回，連車錢也虧了，可不可以在屯門範圍領獎？

讀者上

讀者君：

1) 說出來不要氣憤，之後的版數並沒有敵人擁有兩件強化部件。當黑手發現此事時，TAZ這傢伙已被人倒轉燒腳毛了！
2) 此遊戲暫時沒有任何秘技。
3) 是看敵人那個經驗值，但要經攻略本中介紹過的算式運算後才能作準。
4、5) 由於版位有限，本刊未有打算刊出舊GAME的攻略。
6) 道歉，本刊暫時未能提供屯門區領獎服務。

幕後黑手上

超級足球迷

致編輯先生：

你好！本人第一次來信，有幾個小問題希望你能替我解答。萬分感謝！

1) N64的《實況3》已有不少支持者了。貴刊會否舉辦比賽呢？因為本人也渴望與一些高手切磋一下。
2) N64《實況3》中怎樣才可以在「選手作成」中造出一個左腳的球員？
3) 我曾經參加了貴刊所舉辦的第二屆GMP盃，但在初賽已被淘汰，當貴刊登出冠軍隊的PASSWORD後，我用自己參賽的球隊與它對戰，結果無論那一隊主場，怎樣試也是我的球隊勝出，為什麼呢？

多謝回答我的問題！

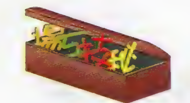
祝貴刊銷量成為全球NO.1

心急人 LATRELL 上

LATRELL：

1)《實況3》已推出了不短日子了，不如等下一隻《實況足球》推出時，再為你提出過意見吧！！
2) N64《實況3》的「選手作成」不設左右腳之分。
3) 這可能是因為一個剋一個吧！在真實世界中亦常發生。

幕後黑手上





By: Agent X · Glen

1 級猛料 六位隱藏人物 遊戲：THE KING OF FIGHTERS' 97

機種：Sega Saturn

© SNK 1997



隱藏角色的使用方法

人物	指令
「'94草薙 京」	在人物選擇畫面中，按著「START鍵」來選擇「草薙 京」。
「在月之夜藉著大蛇之血而發狂的庵」（暴走庵）	在人物選擇畫面中，按著「START鍵」不放，然後輸入「↔↔↔+AX同按」。
「在闇之中藉著大蛇之血而覺醒的LEONA」（暴走LEONA）	在人物選擇畫面中，按著「START鍵」不放，然後輸入「↑↓↑↓↑↓+BY同按」。
「乾枯大地之社」（OROCHI社）、「荒狂電光的SHERMIE」（OROCHI SHERMIE）、「控火之CHRIS」（OROCHI CHRIS）	在人物選擇畫面中，按著「START鍵」不放，然後輸入「↑←↓→↑↓+BX同按」。

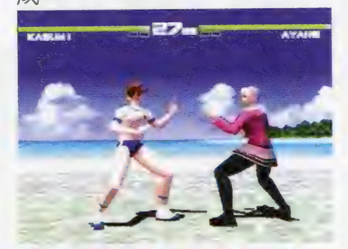
1 級猛料 各隱藏設定及服飾出現條件 遊戲：DEAD OR ALIVE

機種：PlayStation

©TECMO, LTD. 1996, 1998

擁有所有衣服的條件

只要玩者所使用的人物在難度Normal之下，每打爆一次「Tournament Mode」便可獲得一套新衣服。不過，筆者建議玩者不要更改「GAME OPTION」中的設定(即體力不改為「NO LIMTI」、時間在30秒以上、以及比賽最少有2 ROUND)。因為若玩者減少了ROUND數、時間及體力設定的話，便只能夠擁有部份的衣服，所以若果玩者想有齊所有衣服的話，便最好在沒有任何改動之下將「Tournament Mode」完成。



EXTRA CONFIG中各選項的出現條件

FIGHTING ORDER－玩者可使用任何人物，只要打爆一次「Tournament Mode」便會出現。

SAFETY ZONE SIZE－玩者需要在5分鐘之內，完成「Time Attack Mode」。

DANGER DAMAGE－玩者需要在「Survival Mode」中取得10連勝。

DANGER BOUNCE－玩者需要在「Kumite Mode」中，所取得的勝率達到80%或以上。

SYSTEM VOICE(WAKANA)－只要在可使用「AYANE」這隱藏人物的情況下，才會出現。

EXTRA VOICE－只要使用任何一位人物，在「Training Mode」中完全使出該人物的招式便可。之後，玩者欲得到其他人物的「EXTRA VOICE」，就需要使用該人物來完成以上的條件。(當中最好先按暫停，然後開啟「Command Mode」，以方便玩者)

CG GALLERY－玩者只需要取得隱藏人物「AYANE」的所有衣服，便可以在這裡觀賞遊戲中的CG畫面。

■ EXTRA OPTION。



■ CG GALLERY。

隱藏人物使用條件

RAIDOU

玩者首先要以難度Normal的情況下，使用每一位角色來將「Tournament Mode」及「Time Attack Mode」打爆，這樣便可以使用這位隱藏的角色。

AYANE

在已有隱藏人物「RAIDOU」的情況下，使用「RAIDOU」來打爆「Tournament Mode」及「Time Attack Mode」便可。另外，在「Tournament Mode」中若果玩者能夠在6分鐘內到達「RAIDOU」那版的話，「AYANE」便會出場來向玩者挑戰。

■RAIDOU VS AYANE。





1級猛料 使用APOCALYPSE及出現EX OPTION的方法

遊戲：X-MEN VS STREETFIGHTER EX EDITION
機種：PlayStation

APOCALYPSE使用條件

玩者需要在沒有Continue的情況下完成「BATTLE MODE」，而難度方面則沒有任何限制。完成之後便進入「VERSUS MODE」的人物選擇畫面，首先移到豪鬼那裡，然後再按著「SELECT鍵」來決定便可。

APOCALYPSE招式一覽

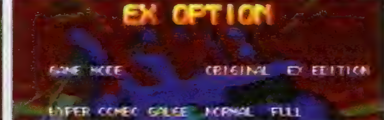
技名	指令
前DASH	←+輕拳+中拳+重拳
後DASH	→+輕拳+中拳+重拳
鐵球	←↓↙+(輕/中/重)拳
Power Wave	←↙↓+(輕/中/重)拳
Fire Ball	↓↙←+中腳
Drill	↓↙←+重拳

■強勁招式－Drill。

EX OPTION

在模式選擇畫面中，快速輸入「□、□、→、×、L1」，成功的話便會自動進入「EX OPTION」畫面。當中設有「GAME MODE」及「HYPER COMBO GAUGE」兩項，玩者可自由進行設定。





ORIGINAL模式的特殊設定

中途替換角色的條件及方法

－只可在「VERSUS MODE」中使用。

－1P及2P只能選擇2位相同人物，而且要將選擇次序倒轉。例如：1P選擇的角色順序為「RYO、KEN」；2P則要選擇「KEN、RYO」才可。

－要替換角色時，只需要輸入「重拳＋重腳」便可。

－要使出「Variable Counter」，則在防御時輸入「←↙↓＋重拳＋重腳」便可。

－要使出「Variable Combination」，則輸入「↓↘→＋重拳＋重腳」便可。



■若按著SELECT鍵選擇"春麗"的話，更可使用"ZERO版春麗"。

2級勁料 使用所有賽車及觀賞所有MOVIE片段

遊戲：灣岸TRIAL
機種：PlayStation

使用所有賽車

此秘技只能適用於「ROAD GP」及「TIME ATTACK」模式。玩者只需在該模式中，進入「MACHINE」選擇畫面，然後指向FD7賽車，再將「L1、L2、R1、R2、↓、SELECT鍵及△鍵」同按便可。



MOVIE片段

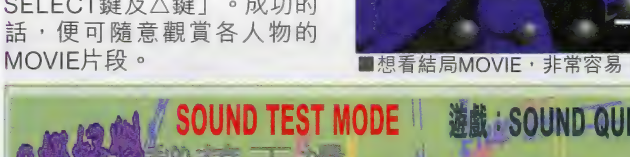
玩者在模式選擇畫面中，首先選擇「OPTION」一項，然後再進入「VIDEO CLIP」。之後，在「VIDEO CLIP」畫面中同時按著「L1、L2、R1、R2、↑、SELECT鍵及△鍵」。成功的話，便可隨意觀賞各人物的MOVIE片段。

■想看結局MOVIE，非常容易！

3級好料 隱藏密碼

遊戲：TIME COMMANDO
機種：Sega Saturn

效果	指令(在遊戲暫停時)
體力回復	A、Y、Y、B、A、Y、Y、B、X、X、A
體力上限增加四個	X、B、B、Y、A、A、B、X、X、Y、X
增加3次Continue	Y、X、B、A、Y、B、X、A、Y、X、Y
Virus進度變回0	Y、Y、X、B、A、Y、B、X、X、X、A
自動進入下一關	B、A、Y、B、X、B、A、X、Y、B、X
獲得所有武器	Y、A、B、X、A、X、B、Y、A、X、B
武器自動Reload	X、A、B、Y、B、A、X、Y、B、Y、X
武器得到最高彈量	Y、B、Y、A、X、A、B、X、Y、A、X

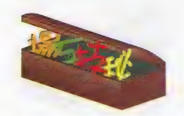


3級好料 SOUND TEST MODE

遊戲：SOUND QUBE
機種：PlayStation

在標題畫面出現前，會有一個「HUMAN」的LOGO。玩者只需要在LOGO出現時，按著「L1、R2、←、△、START鍵」不放，成功的話便會有一聲音效。之後，在模式選擇畫面中，按SELECT鍵便可進入「SOUND TEST MODE」了。





1級猛料 所有秘技全公開

遊戲：CLOCK TOWER GHOST HEAD
機種：PlayStation
©HUMAN 1998

變換主角「優」的服飾

遊戲中，主角「優」其實是有2款隱藏服飾，以下便為大家介紹該2款服飾的使用方法：1．校服－在標題畫面中，同時按著「L1＋R2＋SELECT鍵＋△鍵」；2.熊人服－在標題畫面中，同時按著「L1+R2+SELECT鍵+□鍵」。


■十分可愛的服飾。

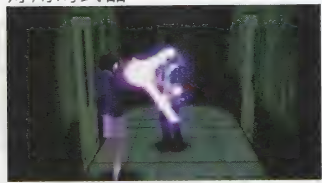
人物資料

玩者只要有齊13種ENDING，然後在模式選擇畫面，進入「PAMPHLET」中，便會發現當中新增了一個名為「GUIDE」的模式。這個模式主要是收錄了遊戲中各人物的詳細資料，方便玩者作為參考之用。



開始時便有一種強勁武器

在標題畫面中，同時按著「L1+L2+R1+R2」來按START鍵進入選擇模式畫面。開始遊戲後，便會發現在主角的ITEM中，增添一道名為「イノリサマ」的攻擊咒符。由於此符會作出類似「追蹤LASER」的攻擊，而且不限彈藥，故絕對是好使好用的武器。

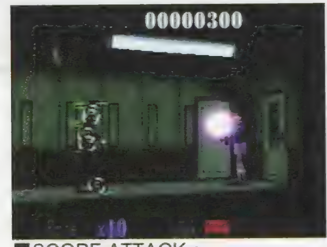


SOUND TEST

在標題畫面中，順序輸入「←、○、↓、△、→、□、↑、×、L1、R2、L2、R1＋START鍵(同按)」。成功的話，便會發現在「OPTION」畫面中增加了「SOUND TEST」模式，方便玩者來作音樂測試之用。

EXTRA MODE

玩者只要在遊戲完結時，所取得的ENDING RANK為A級，之後在模式選擇畫面中便會增加了一個名為「EXTRA」的模式。當中設有「TIME ATTACK」和「SCORE ATTACK」2款Mini Games可供選擇參與。



■SCORE ATTACK。

以上所有的秘技輸入方法，其實在遊戲中是有所記載的；不過，玩者便需要有齊所有的ENDING，之後在遊戲進行中按START鍵暫停，便會發現當中增加了一個名為「Command List」的項目，那裡就記錄了以上秘技的資料。

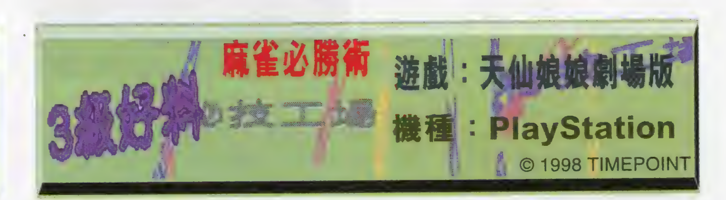


3級好料 遊戲中回復體力之法

遊戲：天誅
機種：PlayStation
© 1998 Sony Music Entertainment (Japan), Inc

在參與任務時，玩者首先按START鍵將遊戲暫停，然後輸入：「↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、□、△」。成功的話，當玩者再按START鍵返回遊戲時，便會發現主角的體力會自動回復至全滿，非常神奇。


■按START鍵暫停來輸入指令。



3級好料 麻雀必勝術

遊戲：天仙娘娘劇場版
機種：PlayStation
© 1998 TIMEPOINT

天糊

玩者只需要在對局開始前，按著1P、2P手掣的SELECT鍵，以及1P手掣「↓」不放。當遊戲派完牌之後，便會發現玩者手上的牌已經是可以吃得的「天糊」了。而由於「天糊」是役滿，故此玩者要爆機的話，便易如反掌了。

換牌

不過，若果玩者覺得「天糊」秘技"太張揚"的話，以下便為大家介紹一個只能換一隻牌的秘技：在玩者摸牌前，按著1P、2P手掣的SELECT鍵不放，然後再按○鍵摸牌，這樣玩者便可以隨意用方向鍵來改變剛摸回來的牌了。

街頭GAME霸王

文：ZAC

又派成績表嘞！

查實日本嘅街機遊戲生產商每年嘅財政年度，都係由每年嘅4月到第二年嘅3月，所以近排啲生產商都忙於「埋數」，睇吓今年嘅生意成績點。而最近日本街機業界嘅權威雜誌《THE COIN OP.JOURNAL》(98年3月號)發表咗啲生產商嘅96至97年度業績(AM業界關連•法人申告所得RANKING「'96／9決算～97／9決算」)，不如就攞幾間大家熟悉嘅生產商嘅業績嚟同大家研究吓啦。SEGA ENTERPRISES就犀利咯，賺咗成1,396,190萬日圓，增長率達34.2%，排第2；而CAPCOM就賺咗439,086萬日圓，增長率達43.5%，排第6；至於SNK，佢只係公布咗上半年度業績，但係就已經賺咗194,714萬日圓，可惜增長率跌咗12.4%，排第14；NAMCO就狀態大勇，賺咗1,166,534萬日圓，增長率達22.7%，排第3；KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT(東京)舊年賺咗32,168萬日圓，增長率216.5%(強呀！)，排第35。睇完以上嘅「成績表」，希望啲有進步嘅廠商喺98年會繼續努力，為我哋製作多啲好GAME；而嗰啲成績唔係咁理想嘅廠商，今年就要更加落力，我哋一定會支持你哋㗎！

哩個姐姐叫呀珍(JANE)，都唔錯㗎！



傑斯大人排第二？

哩個《REAL BOUT餓狼傳説2》就已經到咗港，大家有冇玩過啊？我哋今期嘅《業務機戰隊EX》就當然有詳盡介紹啦(之後仲有㗎～～)，有冇睇先(此乃廣告)？原來，哩隻GAME當日(98年2月下旬)喺日本NEO GEO LAND(江坂1號店)做試玩嘅時候，SNK就MARK咗個《REAL BOUT 2試玩人物排行榜》出嚟，家陣就登俾大家睇睇，等大家知道吓各個人物嘅受歡迎程度啦：1. TERRY；2.傑斯大人；3.李香緋；4.呀RICK；5.山崎龍二；6.金家潘；7.不知火舞；8.秦崇秀；9.MARY姐；10.BILLY仔；11.DUCK KING；12.秦崇雷；13.韓虎；14.ANDY；15.LAURENCE；16.JOE；17.WOLFGANG；18.BOB WILSON；19.望月雙角；20.唐福祿；21.FRANCO BASH，22.陳鑫山。唔知大家自己所喜歡嘅人物喺啲日本朋友嘅心目中排第幾呢？不過哩個排行只供參考，並唔係代表嗰個人物好唔好用同埋強唔強橫，所以哩個排行喺以後仲會有變都唔定㗎。



■OK！都話我FAN屎多啦！(設計對白)

鳴謝：VIRTUAL ZONE／EDKO GAME CENTRE LTD.／JANE FANG

玩軟你隻手呀老友！

近排真係返咗好多GAME吓，唔信就真係要數俾你睇：TAITO隻《PUZZLE BUBBLE 4》就到咗嘞，有冇去玩佢個滑輪先？另外隻《魚波》又到咗，用波子機嘅玩嚟玩方塊GAME，你做唔做得到？彩京隻《墮落天使》又到咗(今期《業務機戰隊EX》有介紹，此乃廣告)，彩京第二次出格鬥GAME，唔多唔少都有啲睇頭嘅(不過個難度就好似有啲過份……)；而NAMCO同SQUARE合作嘅《EHRGEIZ》，揿幾個掣就出到咁多唔同嘅招，你都唔好話個操作難(唔識就睇《業務機戰隊EX》啦！仲係廣告)，而且家陣都應該有啲隱藏人物用，好好玩㗎(遲啲仲有比賽呀，快啲操熟佢啦)！SNK除咗隻《NEO MESSAGER》之外，隻《REAL BOUT餓狼傳説2》都到埋嘞，慢慢玩啦。如果唔鐘意打打殺殺或者玩趣味版嘅，大可喺今個月尾去NAMCO WONDER PARK玩哩個《DOWNHILL BIKERS》，真係同玩真正嘅越野單車賽一樣㗎！佢哋遲啲仲會返埋哩個《HAMMER CHAMP》同《FAMILY BOWL》添呀！邊個話街機冇GAME出㗎？玩到你手軟都仲得呀！

有好嘢益你呀！

話時話，唔知大家近來有冇發現哩個VIRTUAL ZONE好活躍同好積極咁推廣佢哋嘅業務呢(例如請打機同接受好多報章雜誌嘅訪問)？小弟覺得咁做都幾好㗎，起碼可以令到啲人唔再覺得機鋪一定係黑麻麻同埋只係啱啲「壞人」(點先算係「好人」？點先算係「壞人」？)去嘅地方。其實近年多咗人接受去機鋪打機，佢哋都功不可沒㗎(唔係廣告，真心話嚟)。佢哋近排又有新機返，雖然都係啲大家可已玩過嘅GAME，例如《Harley-Davidson & L.A. Riders》同《SEGA RALLY 2》，但係佢哋就返咗大機(香港冇幾多間有㗎)，如果閣下只係玩過哩兩隻GAME嘅細機，咁你就一定要去VIRTUAL ZONE大華場玩吓佢哋嘅大機嘞，玩完包你話小弟冇介紹錯，信我！另外，VIRTUAL ZONE仲有好嘢益大家，詳情請睇下期《業務機戰隊EX》(嘿嘿，到尾都要賣廣告……)。

Game Music Station

藤崎詩織

發售商：KONAMI
編號：KIDA-7641
發售日：3月4日
價格：1020日圓

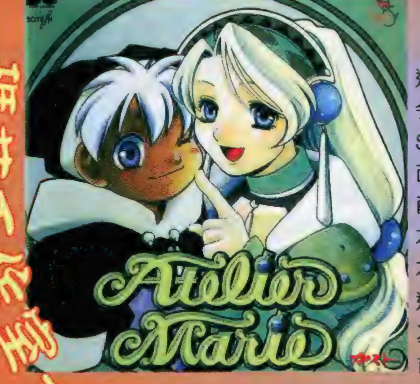
藤崎詩織的第三隻SINGLE，今次所推出的給人一個耳目一新的感覺，首先今回碟內所收錄的兩首歌均是慢歌，比起以前較強勁的節奏有所分別；另外封套設計方面亦採用較為柔和的配色及背景，有以前虹野沙希所出SINGLE的影子。但較為遺憾的就是《懷著夢想》竟沒收錄KARAOKE版，以一隻SINGLE來說，收錄四至五首歌該是可以的，希望下次KONAMI會注意到。（山寺良牙）

評分：5

再次的我吧／懷著夢想

瑪莉工作室——ATELIER MARIE——

發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00280
發售日：97年9月19日
價格：2500日圓



這個獨特的RPG——《瑪莉工作室》，除了推出過其DRAMA系列外，亦有今次所介紹的SOUNDTRACK，內容方面，當然是收錄遊戲內的配樂，但她不是用原裝版本，而是ARRANGE的版本，用弦樂及管樂再次將遊戲中獨特的中古世代再次帶回出來，特別是第七首《冒險者的歌》，聽了後有令人心曠神怡的味道，雖然不是原裝版本的音樂，但絕對是值得一聽的SOUNDTRACK。（山寺良牙）

評分：7

卒業III WEDDING BELL

發售商：COLUMBIA
編號：CODC-1472
發售日：3月21日
價格：1155日圓

即將在3月26日發售的《卒業》新系列——《卒業III WEDDING BELL》，未推出遊戲前，其CD SINGLE便先推出，內裡收錄了兩首由《卒業III》出場人物——尾崎恭子「CV：古山あゆみ」、渡邊和惠「CV：根橋美繪子」、菊池希美「CV：中山真奈美」、齊藤由加里「CV：小松里賀」、松山美咲「CV：高橋千晶」，五人合唱的歌曲，雖說該五人是新人聲優，但歌唱技巧方面十分不俗，有興趣玩《卒業III》的人可不妨買來聽聽。（山寺良牙）

評分：6

ROCKMAN DASH ORIGINAL SOUND TRACK

發售商：CAPCOM／SULEPUTER
編號：CPCA-1003
發售日：1998年2月21日
價格：2100日圓（連稅）

這是由遊戲《ROCKMAN DASH》的SOUND TRACK，內裏收錄了遊戲的OPENING和ENDING的歌曲，而且還有遊戲中的背景音樂三十八首，喜歡ROCKMAN的朋友不妨買來聽。（MS）



評分：8分

4月Game Music推介

Q版戰機RAINBOW WINGS ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：《Q版戰機RAINBOW WINGS》
發售商：KITTY ENTERPRISE
編號：KTDR-1458
發售日：3月1日
價格：2854日元

美少女雀士——心跳夢魔——心跳VOCAL COLLECTION

遊戲：《美少女雀士——心跳夢魔——》
發售商：東芝EMI
編號：TYCY-5597
發售日：3月11日
價格：2548日元

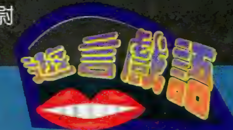


個人教援

遊戲：《個人教援》
發售商：PONY CANYON／SCITRON
編號：PCCB-00304
發售日：3月4日
價格：2548日元

MARVEL VS CAPCOM ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：《MARVEL VS CAPCOM》
發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1006
發售日：3月21日
價格：2100日元



第十回

《電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》

「MOON GATE的覺醒」這人為（註1）的鬧劇雖然為「月門行動（Operation Moon Gate）」所平息，但DN社也失去了9間工場其中3間的控制權，遺跡超技術（OT）和電腦戰機（VR）因此公開。而DN社軍隊DNA（註2）和敵對勢力RNA對VR開發據點第9工場（註3）所有權引發出的爭端也毫無休止的跡象。

VC00A4年，事態發展到另一高峰，以時空因果制御機構「TANGRAM」為根幹的第9工場突然自現實空間中消失，失去了這個連MOON GATE都能控制的工場，地球圈（註4）可說陷入絕大的危機中。

由於找出並將之取到手的話，便能在這混亂的膠著狀態中取得主導權。隸屬於DNA與RNA的VR戰隊便各自以前所未有的規模，在各地進行「尋找TANGRAM」的行動。現在，新的戰鬥帷幕已隨之展開……

註1：指的是Difuse Alfred de Anbel IV（簡稱Anbel IV艾拔四世），DN社Overload，V計畫的最高負責人。據說是將DN社旗下的9間工場賣出，令DN社陷入崩壞的危機中，甚至和月面遺跡暴走有關的神秘人物

註2：Dyna-tech & Nova co.,inc cooperate Army，DN社轄下的軍事組織

註3：9td Plant，DN社轄下9間工場之一，這9間工場並不是一般工廠，而是一批擁有自治權、領地甚至私設軍隊的特權組織

註4：指地球本身、月軌道、拉格朗日點上的太空站和殖民星等地方，與之相對的是外宇宙殖民地

漆黑之死神

RVR-87

怨恨咒詛的暗殺機體 SPECINEFF

裝甲薄弱，但速度是現行機種的三倍，連續DASH更會產生分身。手執的LONG LAUNCHER可變形成大鐮刀作攻擊，在進入DEATH MODE時武器威力和武器充填速度會大幅上升，但約20秒後便會自爆。

高貴優雅的雪女

SGV-41 7-L

冰雪魔法系神型機體 ANGELAN

使用各種冰系魔法，諸如冰彈、冰箭、可反彈敵人攻擊的冰之鏡等，還可召換出巨大的冰龍吞噬敵人。雖然是屬於輕量型機體，但移動速度並不高，不過憑着比Fei-Yen kn更可愛的外表（？）會相當受人歡迎吧？

超戰士，再臨

RVR-33

超火力強化型機體 APHARMD The Striker

沒有了光能拐，但肩負榴彈砲，右手是集束發射器、腰間帶着軍用匕首的軍事型機體。手榴彈（POWER BOMB）性能和前作接近，可否如APHARMED B般HYPER化（怒MODE）則尚未清楚。

格鬥之魂，鼓動

RVR-39

超格鬥對應機體 APHARMD The Battler

和前作非常接近，但兩柄輕機槍取代了原來的散彈槍，射擊力弱，但由光能拐發揮的凌厲格鬥力健在，這次還加上了大量足技與及取代POWER BOMB的GRENADE DISCHARGER，「怒MODE（像超級撒×人……）」等。

重火力小型機動堡壘登場

SAV-326-D

多目的火力滿載機體 GRYS-VOK

擁有四隻手（其實是裝備在背上的附加武器庫，像GP03那種）的特異機種，裝甲並不強，速度也低，惟擁有鎮壓性的重火力，包括：最多同時射出6發的誘導飛彈、榴彈砲、凝固汽油砲、格靈式機關砲等武器。

有手有腳，入水能游

XBV-81 9-TR

難解系多機能型試作機體 BAL-BADOS



前作BAL-BAS-BOW的發展型（這次有腳了！），武器亦大致相同，但環狀激光沒有抵消敵彈的功能，浮游砲最多可放出4枚（只放2枚的話仍有手可用）。在水中版時下半身會變成潛艇狀（魚尾？），名字亦變成BAL-BAROS。

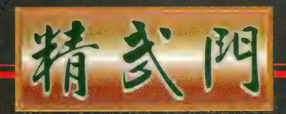
以鋼鉗和電鑽讓你覺悟

RVR-68

超重裝甲突擊型機體 DORDRAY

比RAIDEN的裝甲更強，在200m以上的距離時，一般武器會被彈開，無法損它分毫（AOU SHOW時）。左手是大型鋼鑽，可鑽穿障礙物；右手是和DORKAS相同的FIRE BALL，但亦可將鋼鉗如鐵鎚般射出，追擊敵人。中間是名為V HURRICANE，可貫穿障礙物的火炎環。

下期續……



序言

在上期中，拙者已粗略介紹了SNK公司本身的歷史和松本裕司介入後對SNK的影響，至於由今期開始，拙者會從SNK開發策畫總部第一策畫部部長松本裕司所製作的系列，為大家逐一剖釋究竟其作品對日後格鬥遊戲系統有何影嚮，以及其創作世界的特色。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

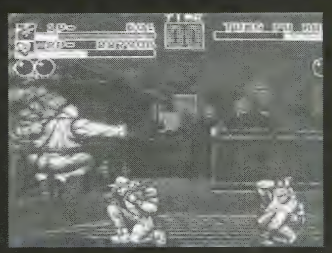
平面效果，立體意念——《餓狼伝説》系列

《餓狼伝説》乃松本裕司加盟SNK後着手開發的首個作品，於《STREET FIGHTER II》仍大行其道的91年11月中推出。

要數《餓狼伝説》遊戲最特別的地方，可算是當年《STREET FIGHTER II》旋風直捲各個遊戲機中心，令其他並未涉足開發對戰格鬥遊戲的廠商，紛紛均以倣效《STREET FIGHTER II》的系統，再加上原創要素的遊戲，因而令初期的對戰格鬥在創作上受到一定的制肘而變得發展較為緩慢。

可是《餓狼伝説》的推出，令對當時戰格鬥遊戲有了新的啟導，令其他廠商明白對戰格鬥並非只存於特定的空間，其中鮮明的形像擺脫了讓玩者有熟口熟面之感，而湛新的兩線系統能表現平面中存着廣闊空間之概念。此外，「人性盡表現」的二對一模式，均對於往後同類型作品有着深遠的影嚮，証明當初松本裕司並沒有刻意延續《STREET FIGHTER》遊戲的模式實屬正確。

至於平心而論，以當年來說，《餓狼伝説》並非是一眾機迷愛好的作品，或許不是嫌其畫面不夠某某作品華麗，便是人物、操控未及某某作品變化豐富，但大家不妨先想想，以55M的容量去製作從未有人涉足的遊戲概念，在當時來說能突破傳統，製作出理想的遊戲着實已無話可說，亦因為這點成為《餓狼伝説》往後對於改良、創作與平衡，令空間概念於今時今日仍得以保存的磐石。



■雖然《餓狼伝説》的革命並未於初役中獲勝，可是其側重創作意念的風格，慢慢湛入該廠往後的作品之中



■《餓狼伝説２～新的戰鬥～》不論畫質、效果也異常優勝，亦開始令不少機迷注視到SNK旗下之遊戲

參考文獻：《ALL ABOUT對戰格鬥GAME》

「PlayStation『震震』手掣共同睇！」(Part 3)



■舊款 ANALOG CONTROLLER

■新款 DUAL SHOCK



問題三

上一堂前問過大家，究竟兩款「震震」手掣在功能上有何分別？閒話休提，現在就看看大家的答案。

A.）阿莫同學的答案：

「功能上，ANALOG CONTROLLER同DUAL SHOCK兩款手掣都附有摩打，用以發揮震動功能。舊款ANALOG CONTROLLER嘅震動方式只得一種；新款DUAL SHOCK則有左右震幅不同的效能（要配合個別遊戲），非常過癮。」

B. 阿霍同學的答案：

「只有舊款先至會對應『模擬飛機手掣』功能，新款係冇嘅。」

C. 阿斯同學的答案：

「兩個『震震』手掣嘅震幅有分別之外，喺個ANALOG掣功能上有分別。舊嗰隻著咗紅燈淨係有ANALOG功能，著咗綠燈就連埋『震震』功能一齊有；新嗰隻就只有紅燈，著咗就有晒所有功能。」

分析

選擇答案A者：

新款DUAL SHOCK的震動部份的確有所改動，效果比舊款理想得多。30分啦！

選擇答案B者：

這點是大部份人所忽略的重要分別。不錯，40分！

選擇答案C者：

ANALOG的紅綠燈掣也是一個主要的分別，30分！其實只要將大家的答案加起來，就自然得到「FULL MARK」100分了，明白未？



咦？又夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。臨落堂前又問大家，究竟有什麼遊戲同樣對應新舊手掣？又有那些只對應其中一款？答案下堂交。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！

遊戲誌官立小學

遊戲誌官立小學
Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　同學：阿莫、阿霍、阿斯

上次隻超合金魂版鐵甲萬能俠被四方友好睇重，雖然被炒到九丈高，但仍然反應熱烈。今次為大家介紹第二彈新鐵甲萬能俠嘅原型，有興趣嘅友好就記住儲定銀彈，一出立即搶購啦！



主持人：TAZ
鳴謝：小件件

買新嘢 new

發售日：未定！
售價：未定！

唔使多講！勁到爆廠！

超合金魂 第二彈《新鐵甲萬能俠》出擊!!



兩雄合璧 電光霹靂


鐵甲萬能俠高100cm，而新鐵甲萬能俠足足有175CM，外型更加威武！

新鐵甲萬能俠的八大秘密

1) 附送兩把萬能寶劍！會用金屬製嗎！
2) 腰部設有NAVEL MISSILE發射位！
3) 可裝上BACKSPIN KICK用的刀鋒！
4) 鐵甲萬能俠另一種武器萬能回力標！
5) 噴射飛船可以分體、機翼更可伸縮！
6) 附送的地台可將所有附件裝在一起！
7) 當然不少得新鐵甲萬能俠的絕技！
8) 飛拳亦分為鐵甲飛拳和回旋飛拳兩種！



凝望騎士



PlayStation／SLG／KONAMI
420港圓& 508港圓(限定版)

KONAMI又一戀愛SIMULATION GAME出場，今次由於有RED公司幫忙，人設方面不俗；系統方面由於與《心跳回憶》十分樣似，玩過《心跳》的人該會是立刻上手的，可是最不滿的就是：其一、集體戰時根本是沒可能勝利的，因為實力實在相差太遠；其二、就是一定要在特定EVENT中選出正確回答才能看到GOOD END，而且回答又相當多，只要一不小心答錯一條便會變BAD END(就算戀愛度是TOP也不能)，這是遊戲中最大的缺點。(山寺良牙)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：1分
難易度：0分
移植度：——

平均分：2.13分

由0開始的麻雀



PlayStation／TAB／AFFECT
5800日圓

這個是在眾多的麻雀種類當中較為少有的作品，因為在遊戲有了一個教學原素，而這個就是用來協助玩者如何去玩麻雀。筆者覺得如果從教學軟件來看，這會對玩者有很大的幫助；但從遊戲軟件來看，卻發現這會令到整個遊戲的娛樂性質減少很多很多。(怪傑)

評分

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2分

SOUND QUBE



PlayStation／PUZ／HUMAN
4800日圓

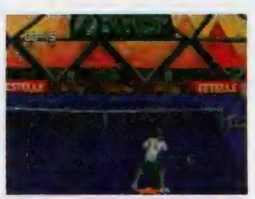
如果是說開什麼新類型的遊戲的話，這個遊戲便是其中之一。雖然新的玩法對於初接觸這遊戲的玩者來說會是比較難接受，不過知道和熟習後其玩法，就會發現這遊戲的確不錯，而且還可以鍛鍊一下玩者的記憶力和判斷力，但當中亦有不少缺點和漏洞，例如玩法要點較為複雜和玩者只要消除核心立方體便可過關。(怪傑)

評分

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：4分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.57分

Tennis Arena



PlayStation／SPT／Ubi Soft
5800日圓

筆者覺得至今仍然未有一隻真正稱得上好玩的Tennis遊戲，或許是由於網球這項非敘講求技巧的運動，是很難在遊戲機上表現出來的。不過，這隻網球遊戲卻帶給筆者不錯的感覺，當中的必殺擊球系統雖並非全新概念，而且在操控以及球路控制上始終和真實網球有一段的距離，不過遊戲畫面和人物都造得不錯，其中重現了很多球手小動作這一點，更是值得讚賞。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.8分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.04分

FINAL ROUND



PlayStation／SLG／ATLUS
5800日圓

《FINAL ROUND》單是看GAME NAME，就已經可以令人估到是一個拳擊遊戲。筆者覺得當中的指令非敘仔細，例如：訓練項目、會話指令和比賽指令等等。而另一方面，筆者又發覺到只要能夠取得拳手的信賴，就可以令拳手馴服在玩者的控制之下，亦即是玩者可以參與當中的比賽，你話開唔開心呢！(怪傑)

評分

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.93分

電流焦急棒



PlayStation／TAB／SAURUS／358港幣(普通版)／535港幣(限定版)

這遊戲可以說是將整個朝日電視台的遊戲詳目——電流焦急棒完全地移植，例如難度和路線等等，亦由於這樣玩者可能會覺得其難度很高，但如果不是這樣的話，又覺得不像TV版。筆者覺得除了給玩者玩到難得一試的遊戲之外，還可以在當中鍛鍊到冷靜度、判斷力、耐性和集中力等。(這是要用DUAL SHOCK才會好玩的)(怪傑)

評分

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：2分
移植度：3分

平均分：3.06分

KONAMI ANTIQUES~MSX COLLECTION~Vol.3



PlayStation／ETC／KONAMI
港幣298元

不知不覺此系列的遊戲已經推出到第3集，相信一向都鍾情於MSX遊戲的朋友，當然絕對不會錯過。可是，對於不好此道的玩者，它的吸引力便較為遜色了。遊戲依然收錄了10款MSX遊戲，加上完全不作任何的改動，移植度可算是100%；加上各遊戲的難度之高，絕對有能力令你憂憤而死。有膽的話，便不妨一試……？！(Agent X)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：3分
原創性：——
難易度：4.5分
移植度：5分

平均分：2.93分

CLOCK TOWER GHOST HEAD



PlayStation／AVG／HUMAN
港幣358元

又是一個以恐怖為主的遊戲，而筆者覺得這遊戲的驚嚇程度遠遠比《BIO HAZARD 2》為高，雖然畫面的人物表現並不理想，而且還覺得有些粗糙，但DEMO時的CG動畫就值得一讚。在故事的方面，雖然好像很有條理，但可惜所玩的時間太短，另外有些場合需要玩者在廣大的地圖內，由東走到去西，而且還會遇到喪屍，令遊戲經常因喪屍而四處走。最後遊戲吸引的地方就是對應DUAL STOCK，令驚嚇度增加。

評分

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：2.5分
移值度：：——

平均分：3.19分

總評

踏入3月下旬，又來到日本的出GAME旺季了，若以肴目度來説，PS的《凝望騎士》、《CLOCK TOWER GHOST HEAD》、《DEAD OR ALIVE》及《武士道之刃 貳》都是熱門之選，但反觀SS則只有《EVE the lost one》及《歡迎來到PIA CARROIT》是較像樣的，而且所謂「新作」之中有着一大堆SATURN COLLECTION，看起來作品數目會和PS差不多，但一旦實際比較便馬上會發現兩者差異之大。

SS下星期便會推出今年主力作品之一《櫻大戰2》，但面對PS《REBUS》、《鐵拳3》及《parasite EVE》的夾攻，其銷量到底能否突圍而出呢？(J.J)

音樂創作室2



PlayStation／ETC／ASCII 5800日圓

對懂得彈琴的朋友來說，這個真是一個不可多得的遊戲。內的設定十分多元化，除了可供大家作曲外，更可以填上你喜歡的詞，再配上背景，實行來個「卡拉OK」。可是以上只限於對作曲有認識的人，像筆者對音樂一竅不通的話，不但會覺得迷茫，更會有點兒不知所操。（積奇）

評分：

人物／機械：0.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：3分
故事：——分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：2分

EVE THE LOST ONE



SATURN／AVG／C'sware 7800日圓

故事承接上一集，GAME內的動畫有進步，相比起上集，故事詳奏尚算明快。而今集仍保留着前作那換碟系統，使玩者對遊戲故事更為了解。可是這類遊戲給筆者的感覺還是十分呆板，只要不斷按鍵便能爆機的，和之前的慟哭相比，筆者較喜歡前者（自由度較大）。如有買前作的朋友，今集一買無妨。（積奇）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：2.82分

膝上的同居人KITTY ON YOUR LAP



PlayStation／SLG／KANEKO 5800日圓

對於養貓的男性來說，這遊戲單是其設定已令你不能不玩，三隻可愛的小貓變成三位都築和彥設計的可愛少女，相信是不少人的夢想……遊戲方面，系統較為簡單，每次亦只能選其中一人作目標，令遊戲的變化顯得較少，故事方面亦有點普通，但畫面及配音都算不錯（女主角是宮村優子配的！），總之這會是一個育成遊戲迷值得一玩的作品。（J.J）

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.8分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.6分

ZERO PILOT



PlayStation／SLG／SOLITON 5800日圓

其實筆者一向都很嚮往在天空自由地飛來飛去的感覺，所以對一些有關飛機或射擊的GAMES都感興趣（曾考慮參加空軍）。這一隻3D Shooting的《ZERO》給筆者的感覺是不會太差，因為它的OPENING及TITLE都不錯，只可惜其操作性不太好，這GAME機體的數目亦不少，可以有更大進步，我們期待這一日吧！（非洲）

評分：

人物／機械：2.3分
畫面：2.3分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2.3分
投入度：3分
原創性：3.4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.66分

PRINCESS QUEST



SATURN／PRG／ipc／5800日圓

以美女為主題的RPG（筆者絕不認同，而且仲有人妖），先講其OPENING，畫面一般，畫功差，那首歌更令筆者垂涙，好睇到爆。入到GAME內，再令我血脈高漲（谷氣）。每次進出房間都要開門關門，最奇怪是當開門後唔入是要關門再開過先入得，戰鬥時的LOAD碟時間長得驚人，但畫面一點也不美麗，這樣也把我帶往高潮（即放棄唔玩），總言之「正」GAME一隻。（非洲）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.6分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.68分

一直在一起



PlayStation／SLG／東芝EMI 5800日圓

又一個戀愛育成遊戲，人物設定不過不失，可是遊戲的變化不大。特別之處是除了主角的三名女孩子之外，更可追求其餘的配角女孩子。筆者覺得這GAME最大缺點是育成部份時的自由度太低，而和女友約會時的問答方式則十分像心跳，女孩子的表情變化不大。對這類遊戲有興趣的朋友可以一買。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：2.38分

SOLDNER″S CHILD SPECIAL



SATURN／SLG／光榮／6800日圓

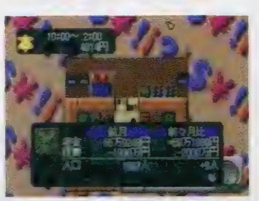
光榮這個SLG一點也不弱，除了人物設定一流外，其系統也甚特別。玩者可於城市內周圍走，更有必殺技可以學習，而這個PS版更於部份對白加上聲優配音，可算是SATURN版的Up Grade版。如果是SLG迷而又未玩過SATURN版的話，這個PS版一定不容錯過。

評分：

人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：3分

平均分：3分

便利店時代 SPECIAL



eserved./ 997 Masterpiece Co.,LTD

「唔該比把草薙之劍我吖」「嗱，多謝」，顧客竟然可以在便利店買啲咁嘅嘢，真係爽。這遊戲在系統上是不錯的，操作簡單易明。而最大特色是有三個世界供玩者選擇，隨不同世界內，所買的均有所不同，其中有些商品更是十分低死的。但這遊戲的難度也不低啊，買賣所得的金錢，要很長的時間才能儲起可觀數目，所有要有耐性才行啊！（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.93分

魔法頭腦力量



SATURN／ETC／VAP／5800日圓

《魔法頭腦力量》是一隻與魔法毫無關係的GAME，而且十分難玩，特別是對不太懂日文的玩者來說（其實筆者也不太懂日文的），不過筆者幾欣賞遊戲中的人物，因為他們的造型算是頗為可愛。在進行遊戲的時候，其操作性不太好，而且MINI GANE雖然多，但是都頗為悶和變化不大。（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.3分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2.分
投入度：2.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.41分

DEAD OR ALIVE



PlayStation／FIG／TEMCO 358港元

說真的，總覺得這隻遊戲有點「教壞細路」，意識有點不良。不過，我就是喜歡它意識不良。在PlayStation中，多邊型表現比SATURN理想是正敘的。不過嘛，我還是不大喜歡開發者活巴巴的把個場地刪去。不可以把對手推出場外，總有點不是味兒。但那些新加的元素如新人物及新的衣服等，真是製作得十分認真。絕對值得一讚。（小健健）

評分：

人物／機械：4.8分
畫面：4.1分
音樂／音效：3.6分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4.0分
原創性：4.2分
難易度：4.2分
移植度：3.7分

平均分：4.0分

無責任遊戲評壇

GUN！加油！GAME天國~THE GAME PARADISE 2~



PlayStation／STG／JALECO／5800日圓

遊戲是業務用版的續篇，而今次最特別的地方就是利用PlayStation作平台，以3D POLYGON效果表現。新追加的原創模式「SUPPORT MODE」，雖然予人創新而有趣的感覺，可是久處便會令人生厭。此外，戰鬥中途殺入人氣聲優主唱的原創歌目，着實令人汗顏……

總合來說，遊戲各方面造得恰到好處，假若雙打不只限於GUNCON的援護，遊戲性也會相對增強。(KOTARO)

評分

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.31分

歡迎來到PIA CARROT



SATURN／SLG／KID／6800日圓

如果玩過這電腦版的玩者，今次真的要試下啦！因為今次SATURN版除了加入新登場人物之外，還會刪除當中的特別畫面，這樣就令到這遊戲變得更加健康了。當玩過這遊戲後，筆者覺得雖然在遊戲中的人物設定相當不俗，但在遊戲系統方面卻令到玩者的自由度減低不少。(怪傑)

評分

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：2分

平均分：2.5分

武士道之刃貳



Playstation／FIG／SQUARE／358港元

上集這遊戲已給我一個「與眾不同」的感覺，(當然啦，玩了這麼多年格鬥GAME還是第一次遇上一隻沒有體力BAR的)。今次的第二集，劍技段數變化較上作容易，引至連操作性也比上作易上手。但是嘛，這隻遊戲的世界觀就令我非敍迷惑，它雖說是現代，而且背景很多也是現代的東西，但是個個角色全是古裝人，叫我怎相信呀？(小健健)

評分：

人物／機械：2.7分
畫面：3.0分
音樂／音效：2.9分
故事：3.0分
操作性：2.9分
投入度：3.0分
原創性：4.6分
難易度：4.0分
移植度：——

平均分：3.2分

FINAL FANTASY V



PlayStation／RPG／SQUARE／298港幣／行貨

《F.F.V》基本上除了加插了OPENING和ENDING的CG動畫外，可說與「超任」版相同。唯一的是，仍是有續碟的問題，而且在戰鬥時可看到「窒」的情況出現，尤其是在打最終BOSS時，「窒」的情況就更加明顯。不過玩起來又有點懷念的感覺。(MS)

評分：

機械／人物：4分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：2分

平均分：2.88分

黃金書屋

店主：米奇



本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

《PARASITE EVE》藏書閣

相信大家都知道，SQUARE的最新作《PARASITE EVE》是由一本原著小說改編的，今次米奇就為大家介紹幾本有關《PARASITE EVE》的書刊。

小說版 PARASITE EVE

作者：瀨名秀明
出版社：角川書店
售價：1400日圓

這就是《PE》的原著，基本上可說是遊戲版的前史，故事是從一位大學研究院院士永島利明的妻子聖美發生交通意外開始展開，講述潛藏在聖美細胞線粒體裏的另一個「意志」要反過來統治人類。故事以倒敘法一點點的披露聖美自小己發現自己體內有另一個自己，而自從她結識了丈夫利明之後，更發現那個「聖美」經常操縱自己的身體做出很多驚人行動，直到聖美要披露這件事時，那個「聖美」便決定殺死「自己」。

「線粒體．聖美」一方面以她的特殊能力驅使利明培植自己的肝細胞令自己得以重生，另一方面又預先參加了捐腎運動，令自己死後，腎臟可以移植到別人身上。她的目的，就是希望取得利明的精子，生出一個擁有人類智慧和線粒體能力的女兒「EVE(夏蛙)」來統治人類。

小說中以嶄新的角度來展釋創世記夏娃吃了禁果的故事，論點頗為新鮮，加上作者本來就是藥劑學的博士，經常引用很多醫學理論來支持他的說法，所以這作品在95年便獲得第二屆日本恐怖小說大賞。

漫畫版《PARASITE EVE》



漫畫：しかくの
出版社：角川書店
售價：880日圓

原著小說的漫畫化，故事改動不大，負責漫畫的しかくの雖然是新人，但氛氛營造得很成功。在漫畫中不難發現畫者自己也是遊戲和動畫迷，另一位女主角麻理子便是綾波麗的翻版，此外還有不少耳熟能詳的遊戲、動畫人物穿插在漫畫中。不明白小說版的讀者可以藉漫畫版了解一下故事。

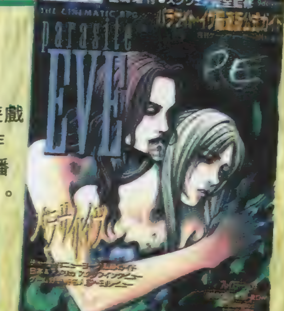
《PARASITE EVE》POSTCARD BOOK



出版社：DIGICUBE
售價：1000日圓

遊戲版《PE》的明信片集，也可以說是插圖集。當中包括人物插圖、設定畫、CD片段的劇照。

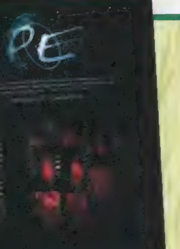
《PARASITE EVE》最速版公式GUIDE



出版社：角川書店
售價：933日圓

最先推出的《PE》特刊，內容包括系統介紹及早期遊戲攻略，又引用故事內容來介紹紐約的地方，並訪問了原作者及幕後製作人員。隨書附送了一張可在PlayStation上播放的CD ROM，內容包括多段遊戲中將會出現的CG影片。

《PARASITE EVE》GUIDE BOOK



出版社：DIGICUBE
售價：800日圓

另一本遊戲版《PE》的特刊，編排跟過往DIGICUBE出版的GUIDE BOOK差不多，也有系統簡介、人物及怪物介紹。書中有一篇文章講解這故事的科學概念，讓玩者對《PE》的世界有更進一步的了解。

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

3月發售遊戲

26日	■ファイアーウーマン纏組	FIRE MAN纏組	德間書店	7200日圓	AVG
	■ブロークン ヘリックス	BROKEN HELIX	KONAMI	5800日圓	ACT
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	6800日圓	FIG
	牌神2(コンビニ一発売)	牌神2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	TAB
	トランスフォーマービーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	新日本プロレスリング闘魂烈伝3アントニ猪木引退記念限定版	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3豬木引退記念版	TOMY	6800日圓	FIG
	大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
	項劉記	項劉記	光榮	6800日圓	SLG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌き	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	ETC
	東京23区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	6800日圓	AVG
	柿木将棋	柿木將棋	ASCII	6800日圓	TAB
	REBUS	REBUS	ATLUS	5800日圓	SRPG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	實機老虎機模擬者 山佐COLLECTION	CULTURE PUBLISHER	6800日圓	SLG
	吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
	…いる！	...有了!	TAKARA	5800日圓	AVG
	続 初恋物語～修業旅行～	續 初戀物語~修業旅行~	INTERMEDIA COMPANY	7800日圓	SLG
	鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	5800日圓	FIG
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
29日	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	6800日圓	RPG

4月發售遊戲

2日	■装甲騎兵ボトムズウド・クメン編	裝甲騎兵 胡多 古明編	TAKARA	5800日圓	ACT
	■装甲騎兵ボトムズウド・クメン編PREFECT SOLDIER BOX2	裝甲騎兵 胡多 古明編PREFECT SOLDIER BOX2	TAKARA	9800日圓	ACT
	■メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	■卒業Ⅲ~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	■わくわくボウリング	WAKUWAKU BOWLING	COCONUT JAPAN	4800日圓	SPT
	■Gダライアス	G DARIUS	TAITO	5800日圓	STG
	電波少年的ゲーム	電波少年的遊戲	HUDSON	4800日圓	ETC
	デストドライブ4	TEST DRIVE 4	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	RAC
	NBA Live98	NBA Live 98	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	The Legend of Heroes 英雄伝説1&2 ドラゴンスレイヤー(仮称)	英雄傳説 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	精霊召喚～プリンセスオブダークネス～	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	5800日圓	RPG
	ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	UNO	UNO	MEDIA QUEST	4800日圓	TAB
	モータルコンバットトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
	エニグマ	ENIGMA	光榮	6800日圓	AVG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	水滸伝・天導一〇八星	水滸傳 天導108星	光榮	7800日圓	SLG
	クラシックロード～優駿2～	CLASSIC ROAD~優駿2~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
9日	■スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	■個人教授La Lecon Particuliere	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日COMMUNICATION	5800日圓	SLG
	麻雀倶楽部（コンビニ発売）	麻雀俱樂部(便利店專用)	HECT	4800日圓	TAB
16日	新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION鋼鐵之女朋友	GAINX	6800日圓	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	ボンバーマンウォーズ	BOMBERMAN WARS	HUDSON	5800日圓	SLG
	コマンド&コンカーコンプリート	COMMAND &CONQUER COMPLETE	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SLG
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
23日	■The Legend of Heroes IV 英雄伝説IV 朱紅い雫	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	■激走グランドレーシング	激走GRAND RACING	ATLUS	5800日圓	RAC
	■アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部（コンビニ発売）	JUN CLASSIC C.C.& 羅比俱樂部(便利店專用)	T&E SOFT	6800日圓	ETC
	可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制霸編	HECT	6800日圓	SLG
	クレイマン・クレイマン～ネバーフットの謎～	CRAYMAN.CRAYMAN~NEVER FOOD之謎~	RIVERHILL SOFT	5800日圓	不詳
29日	ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	フォックスジャンクション	FOX JUNCTION	TRIPS	5800日圓	ARPG
30日	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	競馬エイト98春夏	競馬EIGHT'98春夏	JUNG RA	6400日圓	SLG
中旬	テイルコンチェルト	TAIL CONCERTO	BANDAI	5800日圓	ACT
4月	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	天使同盟	天使同盟	TGL	5800日圓	SLG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	プレイスタジアム3	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	パワーステークス2（コンビニ発売）	POWER STAKES 2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	不詳

5月發售遊戲

14日	★COWBOY BEPOP	COWBOY BEPOP	BANDAI	5800日圓	不詳
	■ドッチDEボール！	DODGE DE BALL!	YOU MEDIA	4800日圓	SPT
21日	STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓	不詳
	ダイナマイトボクシング	火爆拳擊	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
28日	★SANKYO FEVER実機シミュレーションvol.3	SANKYO FEVER 實機模擬Vol.3	TEL研究所	5800日圓	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	SLG
	ブロッガー（仮称）	BLOCKER（暫名）	HASP JAPAN	4800日圓	ACT
	■惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	■COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	6800日圓	SLG
	■ダウンヒル・スノー	DOWNHILL SNOW	PACK IN SOFT	5800日圓	SPT
	■キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	■パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHILDA	5800日圓	ACT
	■ルナ シルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
5月	★帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	★プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	職業棒球 熱鬥PUZ球場	COCONUT JAPAN	5800日圓	PUZ
	★パーフェクトゴルフ2	PERFECT GOLF 2	SETA	7900日圓	SPG
	★完祖ファミリーマージャン	元祖家庭麻雀	日本物產	6800日圓	TAB
	★オリンピア・高砂バーチャパチスロⅢ	VIRTUA彈珠機 III	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	■最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ガーディアンリコール～守護獣召還～	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	ワールドリーグサッカー	世界聯賽足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SOC
	サンダーフォースⅤパーフェクトシステム	THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM	TECHNOSOFT	5800日圓	STG
	FIFAロードトゥワールドカップ98	FIFA 往'98世界杯之路	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SOC
	ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC

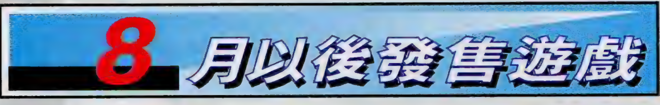
6月發售遊戲

4日	■エーベルージュ・シペシャル	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	SLG
11日	■ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
18日	★TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	5800日圓	RAC
25日	■3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	■スレイヤーズろいやる	魔劍美神SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	プロレス戦国伝～格闘絵巻～（仮称）	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷（暫名）	KSS	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
下旬	Parlor!PRO3パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!PRO3彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
6月	★実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション	實戰彈珠機必勝法！SAMMY REVOLUTION	SAMMY	5800日圓	ETC
	★チェスマスター'98	CHESS MASTER'98	ALTRON	6800日圓	ETC
	★エルフを狩るモノたちⅡ	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	★K.O.-ザ・ライブ・ボクシング-	K.O.-THE LIVE BOXING-	ALTRON	價格未定	SPG

遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
★プチカラット	撞磚仙女	TAITO	4800日圓	PUZ
★まわってムーチョ！	拼圖戰士	東北新社	5800日圓	ACT
★ハローキティのCUBE DE CUTE	HELLO KITTY 之CUBE DE CUTE	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	ETC
■夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
■秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
■ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
■BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
■ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
■トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
■リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	價格未定	FIG
■Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
■'98甲子園（コンビニ発売）	98甲子園(便利店專用)	魔法	5800日圓	SPT
■ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
■ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
チョロQマリンQボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
JGTC~オール・ジャパン・グランドツーリングカーチャンピオンシップ（仮称）	JGTC~全日本GT賽	DIGITAL FRONTIA	5800日圓	RAC
マスモンKIDS	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
レイクマスターズ2（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
ミラクルジャンパーズ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日圓	不詳
怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG
キングオブバーラー2	KING OF HURLER	TIL研究所	5800日圓	SPT

7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
9日	★お嬢様特急	孃樣特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
7月	★スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
	★エス	~es	VENTURN SOFTWARE	價格未定	不詳
	★ドリーム・ジェネレーション~恋か？仕事か？	DREAM GENERATION~戀愛或「工作」?~	MASIYA	6300日圓	SLG
	★グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	★私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	■天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	■銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	■あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	■花火	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	女子プロレスオールスターズ（仮称）	女子摔角明星賽(暫名)	TEL研究所	5800日圓	SPT



日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
8月	■ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG
9月	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！カジノ編（仮称）	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
11月	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO！GO！すごろく編（仮称）	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO擲骰子編（暫名）	德間書店	4801日圓	TAB
	■バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月下旬	★エストポリス伝記II ルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG



日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年春	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	SNKファン-CD餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ストレートビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
98年夏	★1 on 1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	★みさきアグレッシヴ！	挑戰海角！	翔泳社	5800日圓	不詳
	★Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	★SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	價格未定	ACT
	★[illegible]	[illegible]	IMAGINEER	價格未定	ACT
	★DRAGON SEEDS~最終進化形態~	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	價格未定	STG
	★爆走兄弟レッツ&ゴー！！エターナルウィングス	爆走兄弟Let & Go!!永 之翼	JALECO	價格未定	SLG
	★ウキウキ釣り天国~川物語~	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	★シルエットミラージュ~リプログラムドホープ~	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	價格未定	ACT
	★アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	[illegible]	MASIYA	價格未定	SLG
	★スーパーエンデューロ（仮称）	超級耐力賽（暫稱）	MASIYA	價格未定	RAC
	■ジャーム 狙われた街	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	■スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	■スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	■バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	プリンセスメーカーGO！GO！プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	DIABLO	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	鋼仁戦記（GO-JINSENKI）	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	Juggernaut~戦栗の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	價格未定	SLG
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	H.A.E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年秋	★胸騒ぎの予感	不安之預感	講談社	價格未定	不詳
	★To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
98年冬	★MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（仮称）	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	いつか重なりあう未来（あした）へ-BOTTOM TOP-	終有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
98年	★にじいろトゥインクル	虹色閃光	ASCII	價格未定	SLG
	★エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	★ナムコアンソロジー2	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
	刻命館2（仮称）	刻命館2(暫名)	TECMO	價格未定	ETC
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	エフィカス この想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG
	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	Tempest X3	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉テオ物語（仮称）	玉蘭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG

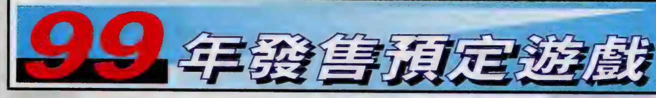
★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
爆弾小僧スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
聖龍伝説～外伝～	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 飛翔編［うらぎりの戦場］	BACK佳拿~甦醒的勇者們~飛翔編[背叛的戰場]	BING	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 完結編［そして、明日へ］	BACK佳拿~甦醒的勇者們~完結編[之後,向着明天]	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MELT~フューチャリングエディ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG



99年發售預定遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
99年2月	★モンスター・コレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
99年春	★リング（仮称）	RING（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
	■シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	■ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	★Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	★ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	★トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	價格未定	STG
	★ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	★HARD EDGE（仮称）	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	■パイロットになろう！	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	■ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	■バーチャル競艇'98	VIRTUA競艇'98	日本物產	價格未定	RAC
	■実況アメリカベースボール'97	實況美國棒球'	KONAMI	5800日圓	SPT
	■サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	■ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	Tiger Woods & the PGA TOUR（仮称）	Tiger Woods & the PGA TOUR(暫名)	ELECTRONIC ARTS	價格未定	SPT
	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2~	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	價格未定	SLG
	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	價格未定	RPG
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	Dancing Bladeかってに桃天使！（仮称）	Dancing Blade任性地桃天使!(暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	Dance!Dance!Dance!（仮称）	Dance!Dance!Dance!(暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	ポイッターズポイント2~SODOMの野望~	SODOM之野心	KONAMI	價格未定	不詳
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	頭文字D（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	Nightmare Project<YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説蒙面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	デビュー21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
	ブリーディングスタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
	遊戯王~たたかえ！！カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	AZITO2（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウスプリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE改	MTO	價格未定	RAC

SATURN

3月發售遊戲

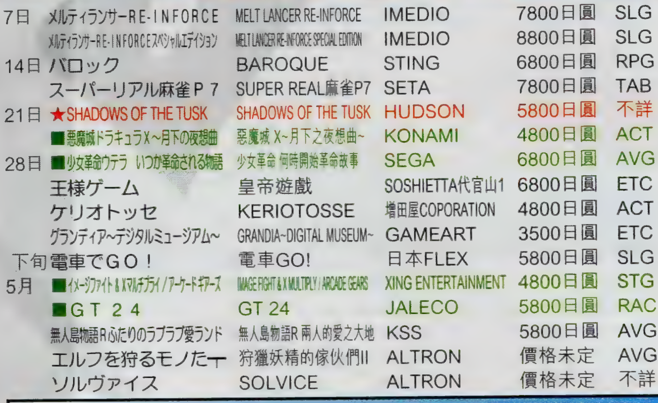
發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
26日	■プロ野球グレイテストナイン98	職業棒球GREATEST NINE 98	SEGA	5800日圓	SPT
	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION 鋼鐵之GALL FRIEND	SEGA	6800日圓	SLG
	チョロQパーク	Q版賽車公園	TAKARA	5800日圓	RAC
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97	SNK	5800日圓	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97お買い得セット	拳皇'97抵買組合	SNK	7800日圓	FIG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	AVG
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	5800日圓	STG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷 III with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
	クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ダンジョン・マスターネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG

4月發售遊戲

發售日	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	★S.Q~サウンドキューブ~	S.Q~SOUND CUBE~	HUMAN	4800日圓	PUZ
	■ドラゴンフォースII～神去りし大地に～	DRAGON FORCE II [illegible]	SEGA	5800日圓	RPG
	■SEGA AGES ファンタシースターコレクション	SEGA AGES FANTASY STAR COLLECTION	SEGA	4800日圓	RPG
	ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	湾岸トライアルラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	6800日圓	RAC
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日圓	RPG
	信長の野望・将星録	信長之野望 將星錄	光榮	5800日圓	SLG
	組み立てバトルくっつけっと	組合BATTLE	TECHNO SOFT	5800日圓	PUZ

4日	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	6800日圓	AVG
9日	★ウイニングポスト2（サターンコレクション）	WINNING POST 2（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	SLG
	★エアーマネジメント'96（サターンコレクション）	大航空時代96（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	SLG
	★三国志一（サターンコレクション）	三國志IV（SATURN COLLECTION）	光榮	3800日圓	SLG
	★七つの秘館（サターンコレクション）	七間秘館（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	AVG
	★太閤立志伝一（サターンコレクション）	太閣立志傳II（SATURN COLLECTION）	光榮	2800日圓	SRPG
	■信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	あやかし忍伝くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
	テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
16日	■SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5400日圓	FIG
	★X-MEN VS. STREETFIGHTER	X-MEN VS. STREETFIGHTER（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ヴァンパイアセイヴァー&4メガRAMカートリッジ	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ヴァンパイアセイヴァー	VAMPIRE SAVIOR	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ボンバーマンウォーズ	BOMBERMAN WARS	HUDSON	5800日圓	ACT
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
23日	■ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	GUNGRIFFON一	GUNGRIFFON II	GAMEART	6800日圓	STG
	GUNGRIFFON一（対戦ケーブル同梱版）	GUNGRIFFON II（連對戰線版本）	GAMEART	8000日圓	STG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
29日	■スーパーテンポ	SUPER TEMPO	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	■シャイニング・フォース III シナリオ2狙われた神子	SHINNING FORCE III SCENARIO 2反擊之神子	SEGA	5800日圓	SRPG
30日	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
4月	■卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	ルームメイト3~涼子 風の輝く朝に~	ROOMMATE 3~涼子 早上的風之光輝~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG

5月發售遊戲

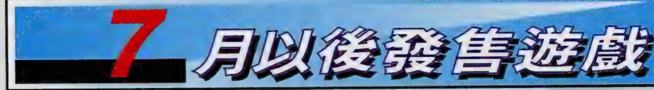


7日	メルティランサーRE-INFORCE	MELT LANCER RE-INFORCE	IMEDIO	7800日圓	SLG
	メルティランサーRE-INFORCEスペシャルエディション	MELT LANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION	IMEDIO	8800日圓	SLG
14日	バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
	スーパーリアル麻雀P7	SUPER REAL麻雀P7	SETA	7800日圓	TAB
21日	★SHADOWS OF THE TUSK	SHADOWS OF THE TUSK	HUDSON	5800日圓	不詳
	■悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
28日	■少女革命ウテナ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	6800日圓	AVG
	王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
	ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	グランディア~デジタルミュージアム~	GRANDIA~DIGITAL MUSEUM~	GAMEART	3500日圓	ETC
下旬	電車でGO！	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
5月	■イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	■GT 24	GT 24	JALECO	5800日圓	RAC
	無人島物語Rふたりのラブラブ愛ランド	無人島物語R 兩人的愛之大地	KSS	5800日圓	AVG
	エルフを狩るモノたち一	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳

6月發售遊戲

4日	■エーベルージュ・スペシャル~	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	Project X2	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	6800日圓	不詳
18日	★リンダキューブ完全版	LINDA 3完全版	ASCII	6800日圓	RPG
	■ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
25日	★GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）	GAME BASIC for SEGA SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
	■水木しげるの妖怪図鑑 総集編	水木茂之妖怪圖鑑 總集編	講談社	5800日圓	ETC
6月	★ラングリッサー一~ジエンドオブレジェンド~	LANGRISSER V~傳說之終結~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	★ワールドカップ98フランス~Road to Win~	法國世界杯'98 往勝利之路	SEGA	5800日圓	SOC
	■日本代表チームの監督になろう！世界初サッカーRPG'	成為日本代表隊監督！世界首個足球RPG	ENIX	價格未定	SRPG
	■頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳說~	講談社	5800日圓	RAC
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	リアルサウンド2~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG

7月以後發售遊戲



7月	■ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
9月	★ファルコムクラシックス一	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	SNKファンコレクション餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
98年夏	★お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	不詳
	★DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	價格未定	AVG
	★バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	■スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	■ルナ 2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
	■スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	シャイニング・フォースIII シナリオ.3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年秋	■アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	■七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	■スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	價格未定	SRPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

未定	★ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	價格未定	STG
	■ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー-FOR SEGANET（仮称）	迴轉迷你四驅工廠FOR SEGANET（暫名,MODEM專用）	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄物語~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄物語~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURNパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN電腦接續TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER 301 S. Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング．オデッセイ１	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ２ 魔龍戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング．オデッセイ３ ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

N64

3月發售遊戲

26日	実況パワーフルプロ野球５	實況力量棒球5	KONAMI	7800日圓	SPT
	G. A. S. P. !~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	6800日圓	FIG
	進め！対戦ぱずるだま~闘魂まるたま町~（仮称）	進發!對戰PUZZLE蛋~鬥魂丸玉町~（暫名）	KONAMI	6800日圓	PUZ
27日	スペースダイナマイツ	SPACE DYNAMITE	BIG 東海	6800日圓	ACT
	エアーボーダー６４	AIR BOARDER 64	HUMAN	7800日圓	RAC

4月發售遊戲

3日	■森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
24日	★FIFAロードトゥワールドカップ98~ワールドカップへの道~	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98~往世界杯之路~	ELECTRONIC ART	6800日圓	SOC
30日	ボンバーマンヒーロー~ミリアン王女を救え！~	BOMBERMAN英雄~拯救美莉安女王~	HUDSON	6800日圓	不詳
4月	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説６４ 時のオカリナ	煞爾達傳說 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

5月以後發售遊戲

29日	■スーパースピードレース６４	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	6800日圓	RAC
5月	パチンコ３６５日	彈珠機365日	SETA	6980日圓	ETC
6月	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	F- ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	SPT
7月	チョロＱ６４	CHORO Q 64	TAKARA	價格未定	RAC
	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	忍たま乱太郎６４	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
8月	おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳

98年發售預定遊戲

98年春	■エル テイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	■キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	■スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	超空間ナイタープロ野球キング２	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	Ｌｅｔ’ｓ スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	デザエモン３Ｄ	設計衛門3D	ATHENA	價格未定	ETC
98年夏	エクストリームＧ	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

	キングヒル６４ーエクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64-EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	★爆笑人生６４ めざせ！リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	★ビーダマン６４	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	飛龍の拳ＴＷＩＮ２	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	実況 Jリーグパーフェクトストライカー２（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER ３ 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳說64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り６４	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	RAKUGAKIDS（仮称）	RAKUGAKIDS(暫名)	KONAMI	價格未定	不詳

超級任天堂

3月發售遊戲

26日	実況パワフルプロ野球（BASIC版'98）	實況棒球BASIC版98	KONAMI	5800日圓	SPT
27日	星のカービィ	星之卡比 3	任天堂	4800日圓	ACT
4月	■ロックマン＆フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	5800日圓	ACT

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

3月發售遊戲

26日	~幕末浪漫~月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

4月發售遊戲

2日	メタルスラッグ２	METAL SLUG 2（卡帶）	SNK	29800日圓	ACT
29日	■リアルバウト餓狼伝説２ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳說2 THE NEWCOMERS（卡帶）	SNK	32000日圓	FIG
98年春	メタルスラッグ２	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT
	■リアルバウト餓狼伝説２ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳說2 THE NEWCOMERS（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG



祝君生日快樂J.J話：

◆這次佔領大版位的編者話，其實是想向一位朋友說聲「生日快樂」，只可惜是遲了一點罷……

◆難得有比平常為多的空間，有幾幅畫是很希望刊登出來的；這些都是一直以來讀者或筆友寄信給自己時送給在下的，原稿在下當然好好保存着，但同時亦很希望能刊在書上作為一種紀念。

◆本來還有很多很多東西想寫想幹的，但因為這一期自己已經太倦了，結果最後沒有時間準備而未能成事……算了，等下次機會吧。

THANKS！











恐懼小孩子的米奇話——

最近在美國發生了一宗十一歲小孩拿槍衝進學校展開大撕殺的案件，令人大感震驚。現代的小孩子有令人感到可怕的地方，他們現在可以學到很多先進的知識，而做起來卻是簡單得可以，例如把一個載有病毒的檔案載入INTERNET之上。現代小孩的可怕之處在於他們得到力量，卻不懂得駕御力量的方法。畑山先生說我的說法很新鮮，我卻說不，這只是卡通片的古老題材而已。

最近認識一位小朋友做了這樣一件傻事，卻到現在也不知道後果有多嚴重。算了吧，雖然我也會成為受害者，不過無論怎樣跟朋友商量也想不出一個能顧全各種局面的解決方案，所以我們都只有放棄，這大概就是成年人的無力感吧。

我勸你不要問我發生了甚麼事，因為這樣死的時候會好過一點。

為母校感到自豪的赤目黑龍

3月13日中午，真是一個非常值得高興的時候，因為黑龍的母校——「赤柱聖士提反書院」上訴成功，能夠繼續以英語授課，這真令黑龍感到非常高興，因為在這學校的這麼多年來，其實真是可以以英語授課的，這次的上訴成功，其實已是意料中事，再加上黑龍的哥哥現在亦於這學校中教授英語，相信學生們的英語成績也不會差得去那裏了！黑龍已10年沒有回學校了，不知道母校變成甚麼樣子呢？真是非常懷念在學生時代的生活，而且黑龍亦非常懷念以前的同學和老師呢！

福田君話——

……甚麼是正宗？

在日文裏正宗的羅馬拼音是MASAMUNE。

在日本料理用膳時，我看到有一種日本清酒的品牌是叫菊正宗。

在《FF》頭兩集裏，攻擊力最強的武器就是銘刀．正宗。

我相當喜歡的樂隊SPITZ，其主音兼靈魂人物的名字叫草野正宗。

正宗是隨便可以亂叫的麼？天曉得！

KOTARO話——

執筆之時，剛想起今期稿中於拙者遭遇所發生的一件瑣事，當中着實值得和一眾讀者分享、分享……

話說有日（3月24日），拙者在公司附近的遊戲機中心遊樂完後，便往就近的「東方188商場」循視業務考察，恰巧見到剛返貨不久的SEGASATURN版《THE KING OF FIGHTERS'97》，而經調查後已知全場只有三間店鋪已返貨，其中兩間於場內已久傳的「謀人寺」美譽，所以在無計可施的情況下，拙者唯有惠顧最後的選擇「環×遊戲專門店」，心想對方好歹也是AUTHORIZED DEALER（PlayStation遊戲專賣店），雖然與SEGASATURN遊戲半點瓜葛也沒有，但拙者仍相信SCEH的眼光，於是姑且一試吧！

時至下午的三時二十四分，店員答覆的價錢是$320，拙者覺得價錢合理，所以在毫不猶疑的情況下要求一隻，而拙者給予金錢後，他便道出原來不慎將價錢攪亂，$380才是實價，拙者也知道與其他店鋪的價錢相若，因此仍樂意購買，然後店員才開始四週找尋遊戲，但在當時連拙者也看見店前的櫃位已存有遊戲，正覺不明所以的同時，店員登時問道拙者有否RAM CARTRIDGE，拙者照實答有，可是店員指舊有RAM CARTRIDGE並不能通用，邊說邊拿出一張集擴張RAM CARTRIDGE、4MB RAM CARTRIDGE及POWER MEMORY多項能於一身的翻版咭示意只有它才可玩到此遊戲．拙者奇怪便問道所買的遊戲既然是原裝為何只有翻版咭才可玩到呢？就在此時店員就像聽不到似的繼續找遊戲。好一陣子後，他又再重伸只有該咭才可進行遊戲，叫拙者三思，免得無功而回，拙者終不肯相信，唯道若遊戲當真不能進行時，必返此購買該咭，然而換來只是擾攘中的冷嘲熱諷，最後拙者示意時間急切，要求取得遊戲的情況下，店員才於櫃位取出遊戲。拙者取得遊戲後，曾請求發出單據，但他的回應是店鋪不設發出單據，就在如此的情況下，拙者只道句不打緊，仰望店子的名字後便拂袖而去。

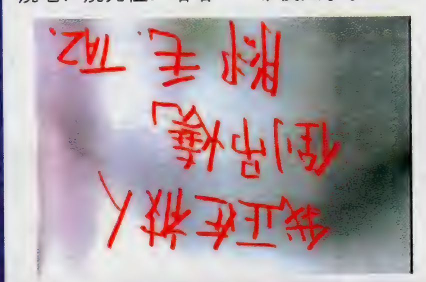
對於拙者來說，十元八塊乃等閒事，但以如此行徑對待顧客，到最後自食其果的一定是他們，難道仍不明白嗎？

天草四郎 時貞

命運似乎掌握在自己手中，但自己又控制不了，唉！悲哀！要得到一些東西的話，自然要失去一些東西嗎？可能這就是「有得必有失」的道理了。算吧，還是不要說一些太過傷感的事，所以，就此作罷。

FROM：失落的魔城城主AMAKUSA

無錯！因為黑手又再發現TAZ這惡棍在《超級機械人大戰F》攻略本中的錯處，所以向業務機戰隊下令將他倒吊起來燒腳毛！！看他死去活來、痛苦呻吟的樣子真是過癮！燒吧！燒死佢！哈哈……幕後黑手字





ZAC「編姐（姐）話」第七回

姓名：須之內美帆子／出生日期：1976-4-3 • 山羊座／型血／三圍：80 • 56 • 83／身高：165cm／興趣：午睡／所屬車隊：AUTO TECH STELLAR RACING TEAM



努力上進 Nash 話

話説正當小弟某朝早收工之時，渾下渾下咁就唔知點解返咗去母校一遊。返到去都冇乜特登四圍走，因為小弟怕我個金毛頭會嚇親 D 呀 SIR 同 MISS ，但係點都好啦，小弟都搵咗由細睇到我大嗰個 MISS 傾計，唔覺唔覺都冇同佢傾計成年幾囉！再諗返轉頭，呢一年真係經歷咗太多啦...真係有些少唏噓... 同 MISS 傾嗰陣都傾咗小弟將來嘅大計...嗯！我會努力做㗎啦！！

仲有我想喺呢度講，媽，對唔住呀，仔星期一失咗約...乖仔應承你丫，唔會有下次之餘，乖仔之前講過嘅一定會做到，一定唔會逃避，唔會再令任何人（包括自己）失望。

連格納庫都被佔領的MS話——

◆從日本回來時開始， MS 已覺得格納庫會有被佔領的機會，這一天終於來臨，不論是 AI 能源或配件都一一被佔領，現在只餘下的就只得2.5尺 × 5尺的空間給MS休息。唉…若有一個只屬於 MS 的空間就好了。

◆上星期五的晚上，與日本的老師和舊同學聚舊，在佐敦一間酒樓吃飯，眼見舊同學們紛紛畢業， MS 已不能在他們的對話中生存，現在有的升讀專門學院、有的自我創業，真的要恭喜他們，希望他們可步步高昇。不過…回頭看看自己……奈何仍在這裏…

◆做人總是這麼辛苦，有時要奉承人，有時要看人的感受，奈何又有沒有人明白自己的感受，可能有時他（她）覺得你比任何人好，有時又覺得你比任何人差。

我是誰？是梅香鹹魚小健健！！

「有時真係好羨慕你㗎，小健健，又可以免費出埠，又可以去睇 SHOW ，哎喲，真係恨死我囉~~~。」可惡的在去日本前後，公司那班傢伙就時常對我説這種話。（你都同人講得多啦，今次仲唔輪到你！！！？）哈哈，不過，實在太好玩啦，雖然每天行到腳軟，雖然要拿着那些資料四處跑；雖然回到香港可能會被人彈劾：「喂，你份稿冇料到嘅？！係咪成日淨係卦住影女仔走光相！！你睇下《屈你》！！幾多料！！」雖然回到香港要做兩天梅香鹹魚，醃到自己臭臭地，但是可以體會到一些在日常生活中接觸不到的事物。WELL ，這是甚麼，下期編者話跟大家分享吧。（如果我還記得的話）

古拉拉_B（又名食野 漂）

好開心呀！！！終於成為見習編輯，同伴（事）們都很好人（不是説笑，是真的！）「有左佢地，唔使驚腳底起火架」！「事番輸巴山雲滋打女鞋，和夜事番痴輸巴山雲滋，妮面擺和梳神麼媽？」（提示：國語）

非洲 -JELLY 辛苦第三話

正如 HAEDING 所講，今期書不知道為什麼會特別辛苦，可能是功課方面忙了，沒有時間休息。筆者在學校發現了一些令筆者很開心的事，是關於同學的。現在是3月26日，7：55，當筆者完成這篇編者話之後，便要回家做功課，真的好辛苦啊。我的朋友將會於4月回港，不過接踵而來而來的考試令我更加......

唉！唔想再講啦（好眼瞓）

差點兒進入地獄的積奇話

嘩！好險啊！話過永不進入地獄的積奇，終於受到閻王的招來了。神遊了兩天的小弟，回到基地時已知有數份重要文件放在大班枱上。可是問題出現了，伙伴之一的錄影機竟然在這個重要關頭睡著了，無論怎樣也不能把它叫醒（真可惡）！於是便嘗試求神龍幫助，殊不知神龍竟要小弟同往一神秘處才能令錄影機復活，這一搞又是數個時辰。這時積奇已感覺到閻王的「氣」，再不發勁的話恐怕會為時已晚，一輪惡鬥後，終於遠離了鬼門關。眼見眾兄弟已開始和閻王「開局」，雖不忍心但亦只有默默的祝福他們了（在心中）……。

綠毛小春 維也納 ——預言之章

跟據十年一循環的道理，除了早陣子的金融危機之外，遲一些就會在機壇出現超自然的現象，即係話大家不自覺間改變了打機的△☆。論據有大家熱愛的▲▽已經到達了「五年時期」，必然會出現新沖擊。而更強的論據就是▲▽的▼▽○和▲▽的出生時期有奇妙的關係，這是一個令人深信有新沖擊的理由。而在此時，一樣令機迷沖完再沖的□▲亦會以極平凡的形態，高速接近機迷，並於不自覺間變為大家的一部份，這就是▲○◆■！（選自古書《春預言》第六章第六節）

由於上述的一切全屬天機，不應洩漏。因此以上的一切可能會在空氣中無故消失，希望大家有緣及幸運地了解天機吧...

覺羅：輕輕鬆鬆又過一期稿

今期雖然終於受不了病魔的煎熬而病倒了，而且還休息了好幾天。但奇怪的是今期趕稿速度很快，並可以如期交稿（雖然都是通頂），但已經是覺得非常舒服。比起寫編者話時仍在努力的其他同事，我已經算是非常幸運的一人。另外今期嘗試玩過那隻《EVE THE LOST ONE》，簡直不可相信現在還有這麼無聊的遊戲，一來動畫片段異常地短得，二來連吸引的性感畫面亦完全刪除，雖然4CD包裝，但仍是不值一買。（此乃個人觀點，與其他人仕無關。）

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：8-X02

星期天慘遭滑鐵盧，確實令我上了寶貴的一課。

星期一早上看《未成年》，結果打消令我繼續看下去的衝動，或許是因為覺得那“爆發點”實在來得有點造作和牽強。

今晨將會上演世界杯熱身賽－巴西 VS 德國，雖然雙方大多會隱藏實力，但相信仍會有值得觀賞的地方，尤其欲看看在沒有自由人森馬帶領下的德國隊防線，能否抵擋擁有世界最強鋒線的巴西隊？

也許會懂得自我安慰的人，才是最能享受生命的人！（或許是自欺欺人也説不定）

怪傑苦水話

由於下個月將會推出很多很多令到筆者買GAME意欲的遊戲（例如有櫻大戰2、parasite EVE 和 GUNGRIFFON II 等），所以筆者在趕稿期間的腦袋經常出現買呀！買呀！買呀！等類似字句。現在筆者雖然趕完了稿件，但這才是痛苦的開始，因為現在筆者需要真真正正地從那批想買的遊戲中揀選數個來購買（這真是非常高難度的動作哦），所以經常令到腦袋進入硬直狀態。如果不是這樣的話，筆者就要過着苦不堪言的日子了。

山寺良牙編者話:

○×☆＝？

(令人費解的推理題)

GAME PLAYERS WORLD
遊戲誌尊賣店



尊賣新聞

■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong K
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com



喪屍冇有怕
BIOHAZARD 2專用手掣
特價發售

獨特手槍柄式設計，按鍵經過特別安排，令操作變得更輕易。

《心跳回憶》名物
殺人樹熊公仔
HK$480

《心跳回憶》中的抵死樹熊終於變成毛公仔了！環抱的雙臂可以扣在你的手臂上，伴你四處遊玩。

虹野沙希的真情紀錄
虹色之青春
桌面小裝飾
HK$450

《虹色之青春》的紀錄全集，內容包括OP片段、濃縮故事SCREEN SAVER、牆紙集、迷你遊戲等。





Noel ~ La neige
初回限定版
HK$700

圖案碟面設計，隨遊戲附上廣播劇CD一隻。

LIBIDO的抵死資料集
ART WORKS
放課後 FAN CLUB
HK$590

《放課後戀愛俱樂部》的精裝資料集，包括完全攻略、圖畫可愛抵死的問答比賽、用Q版3D人物重新製作的迷你《放課後戀愛俱樂部》。

WIN95 遊戲製作工具
2D格鬥創作室
HK$830

一代格鬥遊戲由你創造，從人物到招式到判定任你隨意控制，挑釁、受身、防禦破壞、飛行道具一應俱全。



換領《BIOHAZARD 2追加資料集》？
灣仔一樣**換得到**！
遊戲誌尊賣店灣仔店
經已在**東方188**開幕了！

歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款
- ◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123
1.填妥隨列表格，計算應付金額

郵費(以每件產品計算) 本地郵購 HK$25 海外郵購 HK$80

2.付款

A.支票／匯票 抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

B.直接過戶 請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3.發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

遊戲誌尊賣店
郵購商品表格

姓名： 年齡：

身份證／護照號碼： 聯絡電話：

地址：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
郵費(本港HK$25／海外HK$80)	×	=	

合計

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。